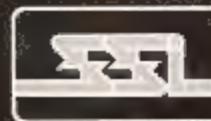


Veil
of
Darkness





Veil of Darkness

PRELUDIO

La forja de un malvado corazón

Una mano había sido claveteada en la puerta de la biblioteca. Estaba apergaminda y demacrada, parecía reducida a los huesos. Ante esto, Kairn de Csarda se detuvo.

Cuando contempló sus rasgos a la luz de la mañana, le invadió una necesidad casi irresistible. Deseaba tocarla, colocar su propia mano, yema a yema, contra la carne en proceso de putrefacción.

La mano estaba situada de forma que cualquiera que permaneciera en pie ante la puerta pudiera verla. Tras ella descansaba el edificio en sí, como una fortaleza.

Sus enormes piedras dominaban la colina sobre la que se asentaba; sus columnas, torres y ventanas de cristales policromados le daban un aspecto diferente al que posteriormente ofrecería.

Un hombre acercándose desde cierto ángulo podría apreciar lo que aparentemente sería una fortaleza, mientras que desde otro lado contemplaría las ruinas de una iglesia, y finalmente desde una tercera perspectiva lo más

agradable a lo que podría asemejarse sería un enorme mausoleo. Aunque la mano sobre la puerta era un complemento del edificio que lo hacía más tenebroso de lo que ya era de por sí, no era el único. En lo alto, entre las sombras de las almenas y en el interior de una jaula, reposaba el cuerpo en descomposición de un hombre. Sus ropas revelaban que se trataba de un gitano. Sus brazos, que había sacado entre los barrotes, ahora colgaban de la jaula. Sus manos permanecían entrelazadas; por lo que Kairn dedujo que había permanecido suplicando hasta el último hábito de vida que le restó.

Observando el cuerpo, Kairn trató de imaginar qué se sentiría al estar confinado allí, a tan corta distancia de la presencia de un hombre cuyo corazón, al menos una vez, debió haber latido al mismo cobarde compás que el suyo propio.

Los pensamientos de ese tipo no eran costumbre en Kairn, pero ese día tanto su corazón como sus pulmones estaban inundados de una nueva



energía. Se encontraba desafiante y ansioso. Como la pleamar hace con las arenas de la playa, estos sentimientos cubrieron sus temores, dejando a flote un gusto a algo prohibido. Estas nuevas energías le incitaron a introducirse de lleno en el peligro. Dejando de lado estos extraños pensamientos, Kairn alcanzó el pomo de la puerta. Situó su pálida mano sobre el hierro negro y sintió cómo los misterios del edificio se avalanzaban para recibirlle.

Ahora sabía por qué a su hermano Miguel le gustaba este lugar, pues con el simple contacto de una mano se sentía el poder que residía entre esos muros. Tal vez, pensó Kairn, era el tipo de poder que sólo los eruditos y los monjes podían calificar.

No había guardianes. El último hombre que violó la santidad de la biblioteca al introducirse en ella sin permiso le sonrió desde las almenas. Esta sonrisa desencajada era la única expresión que ahora podía articular el gitano.

Estaba oscuro, y el olor de los libros podridos superó el aroma a muerte del exterior.

Kairn abrió la puerta. Sus goznes protestaron contra cada impulso que se ejercía sobre ellos, pero una vez dentro pudo oír al bibliotecario a no

más de una o dos naves de distancia. Estaba oscuro, y el olor de los libros podridos superó el aroma a muerte del exterior. Cojeando se dirigió hacia delante.

"¿Está usted ahí?" preguntó con cautela Kairn, "¿Es usted?". Hubo una pausa en el movimiento de los libros en los estantes, y de repente, como si no hubiera habido motivo para temer nada en absoluto, un anciano surgió de entre las sombras para saludar a Kairn, desarrollando una agilidad impropia para su edad. Incluso con su vejez, el bibliotecario parecía todo aquello que Kairn no era. Funar era robusto y se movía con la majestad de un guerrero: sus ropas estaban hechas jirones como si acabar de haber resuelto una batalla.

En una de sus manos llevaba un pequeño volumen, encuadrado en piel, en la otra, al carecer de ella desde hacía tres años, una pieza metálica, un garfio del que pendía un farol. "El no se encuentra aquí, ¿no es así?" preguntó Kairn. Continuó en guardia. "Quiero decir Miguel".

Funar negó con la cabeza, haciendo que un amuleto que llevaba en torno al cuello chocara contra su cadera. "Nuestro real erudito está fuera atareado con la pluma y el papel. La pluma en sí es exquisita, una pieza de oro casi divina, un regalo de su padre. Creo que Miguel está enamorado de ella". Rió Funar. "Ah, que pena. Deberíais haber sido el erudito Kairn, Tenéis su corazón. Pero supongo que os hicieron jinete".

Como respuesta Kairn se limitó a

sonreir débilmente, luchando para no darse media vuelta y huir. Pero de repente algo le llamó la atención y recordó el motivo de su visita.

"No te asistes, muchacho. Camina como el hijo de nuestro amo. Eso es lo que eres, ¿no?". La voz de Funar asaltó y animó a la vez el espíritu de Kairn. "Incluso el quinto hijo del Maestro debe ir por donde quiera".

"No te asistes muchacho. Camina como lo haría el hijo de nuestro amo. Eso es lo que eres, ¿no?" La voz de Funar asaltó y animó a la vez el espíritu de Kairn. "Incluso el quinto hijo del Maestro debe ir por donde quiera". Pero deja que te vea. No te he visto desde que ya eres un hombre. Conque dieciocho, jeh?"

"¿Es eso?" preguntó Kairn. Sus ojos se posaron sobre el libro que Funar sostenía en su única mano, en su manoseada cubierta y las esquinas romas de sus hojas. Frunció los labios. "¿Aclararon mis mensajeros cuáles eran mis deseos?"

"Muy claramente. A pesar de que hubiera deseado que vinieras tú mismo. Estos días hasta los sirvientes

más fieles resultan no serlo. Los espías de tu padre se encuentran por doquier. Mis propios hombres tuvieron que verificar la historia".

"¿Es eso?" repitió Kairn. "No, no lo es", respondió el bibliotecario. "Esto es un libro de maldiciones corriente. Tu padre lo solicitó desde la ciudad de Cluj, y he de informarle de su llegada. Lo que tú deseas se encuentra en mi escritorio. Ven".

A la primera zancada de Kairn, Funar se balanceó impidiéndole el paso. "Pero recuerda, Kairn, no es suficiente con que seas un buen chico. Tú siempre lo has sido, siempre has obedecido a tu padre y a los salvajes de tus hermanos.

"Si deseas lo que he de darte, tendrás que sacar a la superficie la criatura que has estado escondiendo en tu interior. Ya es hora de que demuestres que eres un hombre de verdad".

"Yo no tengo ninguna bestia en mi interior", confesó Kairn. "No hay nada de eso, Funar. Estoy vacío". El gran hombre rió y le condujo al interior del edificio. A Kairn le resultaba difícil seguirle, y cuando finalmente la luz del farol parecía haberse desvanecido, se apresuró tras él en la oscuridad.

"La mujer que esperas ganar", preguntó Funar, "¿tiene algo que objetar acerca de tu pierna?" Ya habían llegado. En lo más profundo de la biblioteca se encontraban frente al escritorio de Funar. Estaba instalado en una capilla que hacia las veces de oficina, mientras que la puerta consistía en una verja metáli-



ca. Hacia frío, y las escasas velas situadas en los bordes del escritorio y el farol no calentaban en absoluto. En uno de los lados del escritorio reposaba un enorme tomo, casi oculto por las sombras, pero que llamó la atención de Kairn de inmediato. Por lo que pudo divisar se trataba de un ejemplar fuertemente cosido, encuadrado en piel, y le impresionó mucho más profundamente que la mano que estaba clavada a la puerta de la biblioteca. Daba la sensación de absorber la luz de las velas en lugar de reflejarla. A pesar de que resultaba completamente imposible ver claramente bajo esas circunstancias, Kairn creyó que el libro estaba encadenado al escritorio de Funar. Tenía que acercarse más.

"¿Qué es eso?", no pudo evitar preguntar. Según se movía hacia el borde del escritorio, el bibliotecario le interrumpió el paso, apagando algunas de las velas que se encontraban junto al volumen.

"Nada de lo que desees ser tiene que ver con él", criticó Funar. "Algo nuevo recién llegado. Vino desde Cluj junto con el libro de maldiciones, y aún no he tenido tiempo de estudiarlo. Ahora contesta, chico. ¿Le importa a ella lo de tu pierna?"

"Le dije que caí de un caballo", respondió Kairn. "En cierto modo, esas es la verdad. Una vez falle a la hora de saltar una valla y mi padre me tiró de la silla en un ataque de ira. Pero, viejo, ya has bromado conmigo bastante. ¿Lo tenéis?"

"Sí, Kairn, y hay pocos en el mundo como éste".

De la oscuridad, al pie de su escritorio, de algún cajón oculto, Funar extrae un pequeño libro con letras doradas que parecían alumbrar la habitación por sí mismas. "Los versos de Po Chu, traducidos del chino del siglo nueve a poesía de amor rumana".

Kairn se acercó sobre la obra con rapidez, pero Funar la retiró de su alcance. Cuando lo intentó de nuevo obtuvo el mismo resultado.

Confuso, pensando que se trataba de una cuestión pecuniaria, Kairn echó mano a su cinturón. Desató el monedero que a él estaba unido. Las monedas tintinearon musicalmente cuando rodaron sobre el escritorio. "Acepta el consejo de un hombre sabio", dijo Funar. "Olvida a esa mujer y todos tus planes. Sólo conseguirás dolor, para ti y para ella. Vete ahora y de mis labios nunca saldrá una palabra sobre esto".

"¡No!"

"¿Cómo conseguirás, entonces, enseñar a tu amada a leer?"

Sin responder, Kairn intentó alcanzar de nuevo el libro, consiguiendo únicamente que esta vez el bibliotecario lo escondiera bajo los faldones de su harapienta túnica. El garfio y el farol se agitaron violentamente para protegerlo.

"Estúpido!" estalló el gran hombre. "Primero, habrías de demostrarme que ella merece el rango. Una vez perdí una mano defendiendo los intereses de tu padre, y la plata de tu bolsa no me la devolverá. Afuera hay un gitano, un pobre pájaro enjaulado cuya única

hija fue incinerada sobre una pila de libros que yo le vendí.

"Ahora, el ayudarte a conseguir el corazón de una palurda es un delito de traición. ¡Así es! Y por si eso no fuera suficiente, has elegido a una dulzura húngara, juna descendiente de los perros magiares!"

La sangre de Kairn se heló en sus venas.

"¿Os negáis a hacerlo?"

Sus ojos relampaguearon, pero la voz de Kairn no reveló ira alguna. En lugar de eso habló pausadamente como para sí mismo, intentando hilvanar las palabras que hicieran flaquear la resistencia de Funar.

"Ahora, el ayudarte a conseguir el corazón de una palurda es un delito de traición. ¡Así es! Y por si eso no fuera suficiente, has elegido a una dulzura húngara, juna descendiente de los perros magiares!"

"Nada", dijo Kairn, "nada de lo conocido en este mundo puede equipararse al poder de su belleza. Ella es un junco de cristal, una delicada rosa, un pétalo encerrado entre cristales. Todo lo que es frágil, delicado y adorado en este mundo se

refleja en sus ojos. Cuando sus manos se depositan en las mías, vienen con el mismo silencio que el invierno, más gentilmente que la nieve".

"La enseñaré a leer, a ser de los nuestros, y a ganarse el corazón de mi padre".

"Ah, la verdad es que el estúpido soy yo", admitió Funar. "Por creer en esos sueños y consentir que sobrevivan".

"Te conozco, viejo", dijo Kairn. "Desafiarás a mi padre hasta el fin".

"Tienes razón". Al decirlo, Funar alargó el volumen dorado a Kairn, que se lo arrebató, ocultándolo bajo sus propias vestiduras.

En la puerta de la biblioteca, Kairn se volvió al enorme anciano, mirándole fijamente a los ojos.

"Ese libro que llevas en la mano", dijo Kairn, "el de las maldiciones. ¡Lo utilizarás contra mi padre?"

"No", aseguró Funar. "Este no tiene poder alguno. Tu padre me ordenó que lo adquiriera debido a las historias que circularon respecto a él. Ya sabes; cómo ayudó a un rey a maldecir a sus enemigos, o a otro a ver su futuro reflejado en las estrellas. Pero los auténticos libros de poder no tienen que ver con esas leyendas".

"¿Cómo lo sabes?" Pero Funar rió y le indicó que se marchara.

*

Un viento pesado acompañó a Kairn de camino al pueblo, después de tomar un caballo de los establos de la torre del homenaje, cabalgó (según dijo al chico de los establos) con el fin de practicar para la Feria de otoño.



Pronto se celebraría otra carrera en la que su padre deseaba que saliese vencedor.

“Este no tiene poder alguno. Tu padre me ordenó que lo adquiriera debido a las historias que circulan respecto a él. Ya sabes; cómo ayudó a un rey a maldecir a sus enemigos, o a otro a ver su futuro reflejado en las estrellas. Pero los auténticos libros de poder no tienen que ver con esas leyendas”.

Pasó el cementerio y el monasterio, siempre dando la espalda a la biblioteca y la fortaleza de su familia. La torre del homenaje con todas sus almenas, pórticos y la biblioteca, parecían elevarse sobre las montañas como centinelas. Eran los ancianos y seguros guardianes de la independencia de Csardan. Pero las sombras, la oscuridad que dominaba el valle, también parecía surgir de aquí.

Fuera, la luz del sol caía tan fluida como la risa, y saludó a Kairn en los límites de la ciudad. Primero cruzó por la guarnición, que se encontraba

en el interior de un pequeño edificio de piedra, sin necesidad de tener que responder a pregunta alguna. Lo siguiente fue una herrería, luego una taberna. Kairn se sonrió al oír desde su interior la canción de un grupo de borrachos. Uno de sus hermanos se la había enseñado hacía tiempo. La cosecha había terminado, y las calles estaban atestadas de carretas. En todas partes se formaban grupos de granjeros y aldeanos para llevar a cabo el trueque.

Kairn continuó cabalgando hasta que llegó a la botica, mientras se percataba de que unos cuantos rostros le contemplaban con sospecha. Su familia no era especialmente querida, y la aparición de un príncipe, aunque fuera el quinto y con la reputación más miserable de los siete, no pasó inadvertida. Así como tampoco pudo evitar provocar la curiosidad a su paso.

Como respuesta, Kairn sonrió. Le habían visto en la ciudad, lo cual se ajustaba bastante a sus planes. Ahora dirigía su caballo por tierras abiertas y los caminos que las cruzaban, dejando atrás los pocos ojos que podían haberle reconocido.

Los graneros, las hortas y las tiendas de un campamento de gitanos relucían bajo el sol de mediodía. Pero Kairn continuó su marcha, dirigiéndose a uno de los puntos más distantes del valle.

Mientras viajaba contempló los picos nevados y se encontró a sí mismo disfrutando de ellos, como con sus piedras, incluso ahora, cuando

podrían estar en una fría unión con su padre. Los propios árboles parecían susurrar diabólicas consignas a su paso, revelando secretos, sus secretos, a cualquiera que preguntase.

Finalmente, una vez superados caminos a través de campos, bosques y montañas, Kairn llegó a los dominios de Jakab el granjero. Desde varias millas de distancia podía divisar la casa, una columna de humo que se elevaba desde la chimenea. Pero no pasó mucho tiempo antes de que Kairn se percatara de que algo no iba bien. Notó cómo su caballo se ponía en tensión, él que había adiestrado a caballos para el campo de batalla. ¿Pero dónde se encontraba el enemigo sobre el que iba a cargar?

Con el corazón en la garganta, Kairn intentó razonar. El humo de la chimenea, según se iba acercando, parecía más espeso e intenso que de costumbre. Ahora había caballos donde no solía haberlos. Estaban atados frente a la casa.

Espoleó su montura enviándola directamente hacia el aura de peligro que se extendía frente a ellos.

Según se acortaba la distancia, Kairn se dio cuenta de que no estaba preparado. No había espada alguna en su costado, ni cuchillos ocultos bajo su capa. En su cinturón sólo podía encontrarse una bolsa vacía que se balanceaba al compás del galope del caballo. Eso le indicaba que no podría realizar soborno alguno, e incluso así seguía viendo el rostro de Deanna igual que la última vez en que lo contempló.

Unos ojos verdes rodeados de suaves pestanas le llamaban. La inocencia de su voz, como la luz en un lejano mar, le hacía continuar.

Más cerca, más cerca, y Kairn suplicaba por una fuerza violenta y nueva que le llevara, que le condujera victorioso a través de cualesquiera que fueran los enemigo que allí le esperaban. Pero ocurrió lo contrario, pues la escasa determinación que aún le quedaba le abandonó, desvaneciéndose en el instante en el que reconoció los caballos.

Con el corazón en la garganta, Kairn intentó razonar. El humo de la chimenea, según se iba acercando, parecía más espeso e intenso que de costumbre. Ahora había caballos donde no solía haberlos.

Bridas doradas y correas plateadas, sillas de piel ricamente repujadas, aparejos que sólo una familia real podía costear. Los piratas, los bandidos, los criminales que habían invadido el hogar de su amada, eran sus propias familiares. Sus hermanos y su padre estaban allí.

Kairn desmontó de un salto, práctica-



mente volando desde la silla. Su pierna inútil le dolía como si la rotura fuera reciente, pero no le prestó mayor atención que si hubiera sido el arañazo de una espina. Tampoco se preocupó de amarrar al caballo ante la casita, ni de tomar aliento según se abalanzaba por la puerta abierta. La escena que le aguardaba era la misma que podía haber encontrado en una taberna, aparte de los borrachos. Una mesa volcada, impidiéndole pasar, el suelo cubierto de comida, trozos de pan y piezas de fruta a medio comer. Algunen había roto el recipiente del vino para inundar el lugar, y todos los tapices, lámparas de aceite y pequeños tesoros de la casa habían sido destrozados con el mismo grito cruel e irreprimible que había visto desarrollar frecuentemente a sus hermanos. Junto a la chimenea había un cuerpo, cuyo brazo derecho reposaba en el fuego. Aquellas llamas que un día llenaron la habitación de vida y calor, ahora devoraban la carne de este brazo, hurgando hasta llegar al hueso imperecedero. Kairn reconoció la cara que permanecía semioculta. Era el padre de Deanna. Esperando en las profundidades de la casa, con el hedor de la carne quemada por todas partes, una sombra esperaba encontrarse con la mirada de Kairn. En una mano sostenía una copa, y en la otra una garrafa de vino vacía. Sus ojos resultaban implacables e inquietos a la vez, sus claras pupilas resplandecían bajo el fragor de las llamas, y todo en su complejión

recordaba a un depredador. Para esta criatura el respirar y el hacer daño eran la misma cosa, una verdad de la que Kairn ya sabía con toda precisión pues conocía su nombre.

"¡Kairn, Kairn!" gritó Deanna. Sus labios estaba amoratados, sus ojos enrojecidos por las lágrimas. Los cardenales cubrían sus antebrazos y sus mejillas como tatuajes informes.

"Padre", dijo Kairn. Instintivamente casi se inclinó, olvidando por un instante su preocupación acerca de Deanna. Sólo podía sentir el terror, la ira, el odio más intenso y profundo que durante tantos años le había inspirado este hombre, el amo de Csarda.

"Me desilusionas", dijo su padre Nikolae de Csarda, "Te esperaba mucho antes". Con la copa vacía en la mano se paseó por la habitación. "La lección aún no ha terminado". Entonces, tras su último suspiro, Kairn sintió a los otros; sólo cuando su corazón cesó de atormentar sus oídos pudo distinguir las risas que resonaban desde el fondo de la casa. Oyó los gritos sofocados. Mientras, como el crujido de un hueso la voz

de su padre rompió de nuevo el silencio.

"Traedla aquí!" Dos de sus hermanos la trajeron, mientras los otros dos les seguían. Tras ella parecían gigantes, carquejantes dioses de las montañas, guerreros cuyo furor no encontraría ejército que los doblegase. Pero todos admiraban a su padre con más afecto y más profundamente que a ellos mismos y sus propias vidas.

Allí estaba Khristian, el trovador, con su laud colgando de una banda, y Nathan el cazador con su más hermosa gorra cayéndole despreocupadamente sobre una ojala. Con la enojada espada de sus antecesores en un mano, Alejandro sonrió a Kairn, con la misma sonrisa con que fue armado caballero.

En otro tiempo y en otro lugar, estas miradas hubieran confortado a Kairn. Incluso la mueca de bando de Feodor, el más vanidoso de todos ellos, hubiera resultado cómica si no fuera porque entre sus manos, y con todas su fuerzas, estaba sosteniendo a Deanna.

Al verla, Kairn se abalanzó sobre ella, pero dos de sus hermanos le apartaron, manteniéndole contra la pared mientras su padre contemplaba la escena. Si hubiera podido entregar todo su aliento y sus fuerzas, para de una sola vez romper la opresión de sus hermanos, lo hubiera hecho. Lo intentó.

Pero a pesar de que los pensamientos de Kairn bullían como lenguas de fuego, abrasando su alma como nunca lo habían hecho antes, la fuerza de sus

brazos no pudo equipararse a la de sus hermanos, ni siquiera a la de la risa que llenó la habitación.

"¡Kairn, Kairn!" gritó Deanna. Sus labios estaba amoratados, sus ojos enrojecidos por las lágrimas. Los cardenales cubrían sus antebrazos y sus mejillas como tatuajes informes.

"¡Feodor, Khristian, soldadilla!" gritó Kairn. De repente Kairn se percató de que las fuerzas que le rodeaban tenían su origen en un terrible frenesí, una sangrienta lujuria que crecía con su protesto, todo lo cual alimentaba su miedo. A pesar de sus espadas, sus ropas, y sus anillos y cadenas de oro en torno a sus cuellos, se encontraba ante animales.

La mínima afinidad que pudiera haber sentido Kairn por estas criaturas había desaparecido. En sus manos, no había más relación que la súplica, una trampa que le mantenía quieto antes del estallido de muerte.

"¡Así que Kairn desea una mujer!" estalló su padre lleno de ira. "Un animal húngaro en el que diluir el orgullo de nuestra sangre dacia!" El amo de Csarda arrancó la espada de las manos de Alejandro. Su punta se dirigió hacia Deanna. "Te lo hubiera consentido todo, menos esto!"

Las lágrimas fluían libremente por las mejillas de Kairn. No podía oír nada salvo la respiración asustada de Deanna, su velocidad, su suavidad, como el llanto que escapa de la garganta de un venado entre la fauces de un león.



En sus ojos relucían llamas desconocidas, y según pasaba el tiempo sus forcejeos se hicieron más rítmicos y compulsivos. Era como si algo desde su interior supiera que no había posibilidad alguna de escapar y sólo desease acelerar el momento que estaba viviendo.

Kairn deseó poder hablar con ella. Pero las palabras sobraban. La fuerza de la oscuridad les mantenían a ambos, y podrían juntarse sólo si sus corazones estallaban a la vez. La espada se elevó entre ellos. De repente Kairn perdió toda noción de sí mismo, de ella y de la irritada voz de su padre que se alzaba sobre todos ellos.

"¡Este es el único matrimonio que contraerás, Kairn de Csarda!" Pero para Kairn las palabras no tenían sentido alguno, y ante sus ojos el mundo entero se volvió negro.

Calor. Más tarde recordaría el calor y el brillo, más intenso que todas las rosas, mientras vertían vino en su garganta. Oprimían una copa contra sus labios.

Unas voces le despertaron. ¡Bebel! Su garganta se abrió, y una vez más Kairn tragó, sumergiéndose en la oscuridad, casi ahogándose en la gloria del vino.

Pero no se trataba de vino. Era sangre. La sangre de Deanna.

*

Sin identidad alguna, Kairn remontaba un mar enfurecido, acercándose a aguas nunca vistas. Tras un rato llegó hasta él el más suave de los movi-

mientos. Reconoció los silenciosos quehaceres de sus sirvientes. Oyó como un ciempiés se deslizaba por la pared. ¿Habían pasado días o años desde que sus pensamientos habían adquirido coherencia?

En sus ojos relucían llamas desconocidas, y según pasaba el tiempo sus forcejeos se hicieron más rítmicos y compulsivos. Era como si algo desde su interior supiera que no había posibilidad alguna de escapar y sólo desease acelerar el momento que estaba viviendo.

Kairn no podía decirlo, pero finalmente, sin necesidad de abrir los ojos, supo cuál era su nombre.

Una vez más tomó posesión de sus miembros, su respiración y su latiente corazón. Flexionó primero los dedos de una mano y luego los de la otra. Entonces supo que permanecía íntegro.

Por el sonido y el aroma de las cosas, y el sentimiento de comodidad que le embargaba se percató de que se encontraba en casa. Esta era su habitación. La cama sobre la que reposaba era la suya propia. Pero algo

immutable había cambiado, o algo que él pensaba que sería immutable. Era a sí mismo a quien no reconocía. Lo familiar le resultaba extraño. No pensaba, ni sentía; no había rastro de los pensamientos que llenaban la cabeza de Kairn en el pasado. De lo único que estaba seguro era de que su debilidad y vacío habían desaparecido.

Donde antes había inseguridad, ahora había solidez.

Donde antes bullía la pasión, el hielo crecía en campos de escarcha, y todo lo que antes había en él de amabilidad deseaba ser todo lo contrario. No buscaba venganza. Esa palabra nunca se le habría ocurrido.

En lugar de eso lo que recordaba era cómo había sido sujetado contra su voluntad, su impotencia, como el más débil de los juncos ante el paso de un hombre, bajo las botas de sus hermanos. Nunca volvería a soportarlo.

"¡Está vivo!" gritó Khristian al verle. Kairn deseó maldecirlos a todos, pero no pudo.

Poder. Tendría poder. Lo conseguiría y lo utilizaría con más acierto de lo que nunca hubiera soñado su padre.



Una vez levantado y vestido (con movimientos mecánicos y sin pensar), Kairn ya había configurado su plan a medias. Se dirigió a las escaleras de caracol que llegaban hasta la entrada.

Oyó las risas de los hombres sentados en torno a la mesa. La luz del sol centelleaba por entre las hendiduras de las piedras (dispuestas para disparar flechas) y Kairn se dio cuenta de que su familia estaba desayunando, saludando al nuevo día con una buena comida.

Los olores le impresionaron. Había carne asada, ajo y cebolla. El aroma del pan negro le hizo un nudo en la garganta. Se mareó y estuvo a punto de vomitar, pero continuó, bajando a través de las escaleras en espiral. "¡Está vivo!" gritó Khristian al verle. Kairn deseó maldecirlos a todos, pero no pudo. Cuando abrió los labios, se dio cuenta de que no tenía voz, y que los olores de comida que hacía un momento le habían repugnado ahora le atraían.

Cajeando empujó a su hermano menor, Peter y a la vez que una silla caía, los platos se rompían, y se oía un grito de protesta, Kairn se hacia con un trozo de carne. Sus manos, garganta, labios, todo ardía con el paso de los jugos. Sus dientes desgarrraban la carne asada.

Cuando Feodor alzó una daga en señal de alarma, Kairn rugió entre dientes. Era el gruñido de un lobo, y provocó callidos de risa en torno a la mesa. El padre de Kairn, cuya risa dominaba las del resto, llenó un cáliz



de vino y lo pasó por la mesa. Lo confió a las manos de su hijo, y aunque la mitad de su contenido se había perdido debido a la violencia de sus gestos, Kairn se bebió lo que quedaba de un sólo trago.

"Pensamos que estabas poseído por el diablo", dijo su padre. "Que nunca te levantarías". Una sombra de arrepentimiento pareció cubrir la voz de su padre. ¡Era un asomo de vergüenza lo que había tras esos ojos sin alma! Si la copa en la mano de Kairn hubiera proporcionado una gota más de vino no se hubiera preocupado lo más mínimo.

"Bienvenido, hermano", dijo Nathan, el cazador. "Nunca vimos a un hombre dormir de tal manera, durante días y días, únicamente suspirando con cada amanecer. Pero hoy saldremos a cabalgar, tú y yo. Dejaremos al viento atrás".

"¡No!" aulló Kairn, o pensó que aullaba. El efecto sobre los que le escuchaban fue el mismo que si el rey en persona hubiera emitido una orden. Hasta la mirada de su padre le interrogó con la curiosidad de un mandatario calibrando a otro. Kairn llenó su cáliz y lo vació, echando hacia atrás la cabeza según el líquido corría en fríos tragos por su garganta herida. No sabía lo que le ocurría, pero el plan, su plan, tenía que ser atendido. Los primeros pasos debían haberse tomado hace mucho tiempo, o al menos así le pareció.

"He decidido", dijo Kairn, "tomar las funciones del bibliotecario real.

Despedid a Funar y yo traeré a mis propios ayudantes. Padre, jme..." Estuvo a punto de pedir el consentimiento de su padre, pero en lugar de eso, terminó diciendo, "comprendes?". No estaba la risa entre las reacciones que hubiera podido anticipar, pero eso fue precisamente lo que obtuvo. Era una gran broma para ellos. ¿Estaba agonizando? ¿Se había transformado? ¿Era la austeridad de su voz lo que provocó que se desternillaran de risa? Era como si el bufón de la corte estuviera por ahí, o él mismo hubiera adoptado su papel.

Se relajó, mirándose los unos a los otros, y de todos ellos el que más reía y más fuerte era su padre.

*

Cuando Kairn llegó a la puerta de la biblioteca, arrancó la mano de la puerta. Primero rompió el clavo que la sostenía, y luego usando todo su peso y fuerza arrancó toda la placa de hierro de la madera. La arrojó tan lejos de la puerta como pudo. Al llevar a cabo este movimiento se fijó en algo que estaba en la parte de arriba, un reflejo luminoso sobre metal plateado. Miró hacia arriba. El gitano ya no estaba solo en la jaula. Esta criatura, tan cubierta por la sangre que casi resultaba imposible reconocerla, llevaba un gorro en lugar de una de los muños. El destello que había llamado la atención de Kairn fue el amuleto de Funar, ahora colgado del cuello del gitano, puede que como moña. "Ahora pareces muy pequeño", dijo Kairn. Al fin entendía la hilaridad de

su padre, y aunque le llevó toda la mañana y el mayor riesgo que nunca hubiera corrido, trepó hasta las almenas, y una vez allí, se deslizó por las piedras para alcanzar el amuleto. Su pierna herida le punzaba. Era una agonía a la que daba la bienvenida y que deseaba prolongar.

Puso la cadena en torno a su cuello, pero se detuvo antes de volver a situarse en lugar seguro. Acercando sus labios a la oreja de Funar, preguntó, "¿mereció tu vida?"

"Fuiste estúpido", continuó. "Yo no cometeré el mismo error".

Bajó hasta los abismos de la biblioteca, caminando sin detenerse hasta la capilla de Funar, el escritorio, y el misterioso libro que había visto allí encadenado.

*

Tras revolver entre las lámparas que estaban en torno a la biblioteca, encendiéndolas y abriendo todas las ventanas que podía alcanzar, Kairn tomó el libro. La biblioteca se vivificó con la luz. Retazos de brillantes luces rojas y azules que caían por entre cristales manchados decoraban la madera de las estanterías y los oscuros volúmenes que allí reposaban. En esas baldas caía el polvo de los últimos siglos.

Incluso la bóveda de Funar relucía bajo las llamas amarillentas de las linternas. Para Kairn el lugar se asemejaba a una tumba, vieja e intacta. Con un ruido seco, los escarabajos, muertos desde hacía siglos, crujían bajo sus botas.



"Debo dejar de pensar que me encuentro en el territorio de Funar", dijo Kairn en voz alta. Era como si estas palabras rompieran un encantamiento para hacer desaparecer el sentimiento que invadía su corazón de que estaba invadiendo un lugar que no era el suyo.

"Ahora este es mi escritorio. Yo descubriré los misterios de este gran libro".

El libro no se había movido, ni había crecido o disminuido misteriosamente. Media un metro de alto por medio de ancho, con un lomo de un palmo de anchura. El escritorio sobre el que reposaba parecía hundirse bajo su peso. Para deleite de Kairn las robustas tablas de madera comenzaban a resquebrajarse.

"Debo dejar de pensar que me encuentro en el territorio de Funar", dijo Kairn en voz alta. Era como si estas palabras rompieran un encantamiento para hacer desaparecer el sentimiento que invadía su corazón...

Ahora tenía que enfrentarse a la cuestión de las cadenas. Los eslabones



eran muy fuertes, forjados sobre un hierro oscuro y de un peso parecido al que Kairn ya había visto en la torre del homenaje de Csardia, para subir y bajar los rastillos, y no era al escritorio donde el libro estaba encadenado, sino que una vez que la luz aclaró la escena, pudo observar que estaba clavado al suelo.

"¿Intentabas evitar que lo robaran?" musitó Kairn. Acarició las frías cadenas; encontró el candado. "¡O todo es para detener al libro en sí! ¿Para evitar que escape?"

"De una era de bibliotecarios a otra", decía el manuscrito. Hablaba del Agripa. Antiguo y poderoso, era un libro de tales características que ningún hombre había sido capaz de dominarlo.

Entonces, de repente, nada de eso tuvo importancia alguna. Kairn tenía que abrir el libro. Su paciencia se había agotada desde hacía ya mucho tiempo, pero como si se hubiera dado cuenta en ese mismo instante, agarró la cadena con ambas manos. La tensó. Los estalones desprendieron un lamento metálico. Pero no cedieron. ¿Dónde habría

escondido Funar la llave? Rápidamente, Kairn registró una docena de objetos que se encontraban en el escritorio, desde carpetas hasta pequeñas cajas de madera. Luego se dedicó a los cajones. En un sobre, lacrado e intacto, había una carta. "De una era de bibliotecarios a otra", decía el manuscrito. Hablaba del Agripa. Antiguo y poderoso, era un libro de tales características que ningún hombre había sido capaz de dominarlo. Lo que se conocía acerca de él se podía resumir en pocas palabras.

Fue introducido clandestinamente en Rumania en el siglo primero de la era cristiana por un general de las tropas de conquista romanas.

Mucho más tarde, el Agripa cayó en manos de los bárbaros. Desde allí, el libro llevó a un gran líder al poder, un guerrero que organizó las tribus contra sus conquistadores romanos. Estos hubieron de enfrentarse a los guerreros más salvajes que nunca hubieron conocido. Así, en el 271 D.C., el águila imperial fue exterminada en Dacia.

Pero siempre pareció como si el libro fuera quien tuviera el control de los acontecimientos que se desarrollaban a su alrededor. Nadie tuvo el valor de destruirlo, pero con el tiempo los sabios encadenaron esta monstruosa obra en lugares recónditos y oscuros, manteniéndolo alejado de la codicia de los hombres. Finalmente el autor de la carta aseguraba a Funar que se encontraba encantado de poder librarse de Agripa. La plata que había

recibido por él suavizaria las pesadillas de sus últimos años.

Kairn abrió el farol que tenía más a mano y prendió fuego a la nota. Según ardía el papel, vino a su mente la idea del lugar donde Funar había escondido la llave, y mientras se dirigía al escondite se dio cuenta de que había acertado. En el mismo compartimiento en el que se hallaba el libro de poemas, Kairn percibió el acero de una llave, alargada y fría como el dedo de un cadáver.

A pesar de que la llave giró con dificultad, Kairn liberó al Agripa de sus cadenas en cuestión de segundos. Arrojó a un lado las cadenas.

Entonces, aguantando la respiración, abrió las tapas. De la misma manera podía haber retirado la cubierta de un ataúd, o la lona que sellase una antigua tumba. Una fría brisa, más imaginaria que real, se dejó sentir, como si proviniera del corazón. Las llamas de los faroles decayeron y bajaron en intensidad. El aroma que impregnaba el ambiente era el olor de las bestias.

Todas y cada una de las negras letras de la página, pintadas a mano, llamaron y cautivaron su atención. Golpearon a Kairn como si en cada uno de sus trazos de tinta se encerrara toda la verdad de este mundo. No se trataba del alfabeto rumano, ni tampoco del húngaro, ni siquiera del antiguo latín romano. Resultaban intensa e irresistiblemente extrañas. Pesadas páginas de esquinas romas iban pasando por las manos de Kairn. Sus ojos buscaban reiteracio-

nes, con el fin de encontrar las letras que le ofrecieran la clave de ese lenguaje. Pero a cada vuelta de página no aparecían ante Kairn más que miles de símbolos diferentes e inconexos.

El comprendía que ese extraño movimiento sin razón del aire no era más que el viento. Le llamaba. Susurraba su nombre. De entre las hojas del Agripa, comenzó a desprenderse un diabólica luz. Todo aquello que envolvía la situación resultaba tan profundamente extraño, que Kairn era incapaz de distinguir qué era real, o qué (si es que era así) no lo era.

Con el resplandor del oro que no se espera encontrar, la luz del Agripa se acercó hasta él. Bañado en este resplandor, sus ojos comenzaron a advertir el sentido de las palabras plasmadas en la página. Pudo reconocer su propio nombre. Entonces sin previo aviso, Kairn sintió como si se le estuviera introduciendo un cuchillo entre los dientes, la repentina, mortal fuerza que le apartaba del escritorio.

Según caía, seguía advirtiendo la curiosa sensación de tener una hoja de cuchillo en la boca. Se le clavó en la lengua, llenando su boca de sangre. A pesar de que no veía nada en absoluto, agitaba sus manos en el vacío intentando atrapar al enemigo que tenía ante él, sin poder encontrar la empuñadura del cuchillo que avanzaba entre sus labios. El corte continuaba. Alcanzó la garganta de Kairn donde se separó en dos hojas





idénticas, imparables. Una de ellas subió hasta alcanzar su cerebro. La segunda le dividió en dos ríos iguales de dolor. Con una fuerza inquebrantable, abrió su corazón, pulmones e intestinos, mezclando sus humores con el filo de la hoja. Arrastrándose, Kairn se dejó caer de la silla. La luz del sol había desaparecido de los corredores, y se movió a través de una fría y mohosa oscuridad. En la bóveda hubo un resplandor tras él como una risa amarilla.

*

Andando por su propio pie, Kairn llegó hasta la puerta de la biblioteca arrastrado por una ira ciega. El dolor que había sentido anteriormente había desaparecido, pero le había dejado un intenso sentido de la muerte. Este sentido no era la paz que se sentía al final de la vida, ni el horror de la putrefacción, ni la descomposición en la tierra. Era una fuerza que le guaba, la muerte que aparece en los océanos de la eternidad y sabe de la inestabilidad de todo lo mortal, pues es la muerte quien lo devora todo.

De un solo salto, Kairn alcanzó los barrotes de la jaula en las almenas. Los arrancó y regresó al suelo de nuevo. Una vez abajo, en sus manos estaba el frío corazón de Funar. Lo había arrancado de entre las costillas de su cadáver como si apartara un muro de juncos. Había saltado hasta las almenas y regresado como de su propio lecho. Su pierna no sabría nunca más del dolor que le había

estado atenazando durante tanto tiempo, ni volvería a quedar malherido nunca más. Kairn no pareció darse cuenta de su mejoría. Sin rastro de repulsión, se llevó la carne muerta hasta los labios. Comenzó a devorarla y cada vez que tragaba, con cada pavoroso bocado que ingería, que caía como hielo por su garganta, el valle oscurecía cada vez más. Poco a poco, cayó envuelto en una maldición más poderosa que la invocable por cualquier grupo de palabras.

*

Kairn no vio a su familia durante el resto del día, ni al siguiente. Vagó por el valle. Poseído por la fiebre, sus pensamientos se sucedían salvajemente.

Imágenes y escenas llenaban su cráneo hasta que llegó a ser una especie de colmena, algo vivo formado por pedacitos de planes incoyos, pero con una característica común: todos eran letales. Se adentró en el cementerio y allí contempló como otro banco de nubes oscurecía el sol.

No parecía posible que en el transcurso de un solo día hubiera cambiado de tal manera sin notarlo siquiera.

Donde una vez había existido temor y las incertidumbres de la juventud, ahora anidaba una espantosa crueldad. Le invadía y le infectaba. No sólo poseía el poder de infiligr daño, sino que además el deseo de hacerlo le dominaba.



Este sentido no era la paz que se sentía al final de la vida, ni el horror de la putrefacción, ni la descomposición en la tierra. Era una fuerza que le guaba, la muerte que aparece en los océanos de la eternidad y sabe de la inestabilidad de todo lo mortal, pues es la muerte quien lo devora todo.

La necesidad de matar llegó a hacerse tan fuerte que Kairn comenzó a debilitarse. Estaba exhausto. Cayó entre las piedras labradas, sumiéndose en un sueño febril. Durmió, pero sin descansar. Casi desde el primer instante, Kairn se encontró a sí mismo en mitad de un terrible sueño. Contemplaba el mundo a través de los ojos de otro hombre, una criatura sin nombre cuyo corazón latía tan desapasionadamente como el suyo. El hombre caminaba entre la sociedad que infestaba las calles de Csarda, acercándose a la taberna pausadamente.

A través de las ventanas, podían verse los faroles y las antorchas ardiendo, así como las siluetas de numerosos clientes, que alzaban sus jarras de

cerveza evitando así la niebla nocturna. La música llegaba hasta la calle. El extraño entró en la taberna. Miró en torno suyo. Kairn parecía observar a través de esos mismos ojos. Oyó como la música fue desapareciendo lentamente. Sabía que los murmullos y todos los rostros del local estaban dirigidos hacia él. Cubriendolo todo permanecía la intensa sensación de que se trataba de una pesadilla. Antes de que pudiera verle, Kairn sabía que él estaba allí, y el extraño también lo sabía, pues eran uno mismo. En algún lugar entre la multitud estaba sentado su hermano Alejandro. Pero antes de que hubiera hecho el más mínimo esfuerzo por buscarle, Alejandro se dio a conocer. Se presentó a sí mismo, acercándose directamente a través de la multitud como si fuera el dueño del lugar.

"De dónde venís?" preguntó Alejandro. Su mano izquierda reposaba sobre el puño de la preciosa espada. Se acercó, y por la forma de mirarle, Kairn dedujo que el extraño debía ser bastante alto.

"De las guaridas de los lobos", respondió el forastero. "De la oscuridad de los mares".

"Vamos!" dijo Alejandro. Volviéndose al mesonero, añadió, "una cerveza para este oscuro compañero que viaja de noche con cienicientos ropajes".

Pero, caballero, le vuelvo a preguntar y esta vez en serio, ¿de dónde venís?"

El forastero aceptó la cerveza y se sentó con un gemido en la mesa más cercana. Bebió ansiosamente y gimió de nuevo, pero en la conjunción



intima en la que se hallaba Kairn con el hombre pareció que los amargos posos de todos los barriles se alojaron en su garganta.

"¡Vamos!" dijo Alejandro. Volviéndose al mensero, añadió, "una cerveza para este oscuro compañero que viaja de noche con cenicientos ropajes".

"Las raíces de las montañas", dijo el extraño. "Vengo de la tumba del sol".

"¿Hablaste bebido antes de entrar, buen hombre?" preguntó Alejandro. "No resulta muy buena idea insultarnos, y de donde quiera que vengáis ¡cómo pasasteis a la torre del homenaje sin responder ante mis guardias! Ninguno permite el paso a nadie sin nuestro consentimiento"

"Lo hice", contestó el extraño. Bebió de nuevo. "O mejor entré por la zona norte".

Una tímida risa surgió del fondo de la taberna. Los hombres comenzaron a moverse tranquilamente, quizás sin pensar siquiera en que se dirigían a los faroles de las paredes. Dejaron a Alejandro, y al desconocido solos rodeados por sus propias

sombra.

"En el norte, amigo mío", dijo Alejandro, "están los Cárpatos. Os dareís cuenta de que no nos agradan demasiado los huéspedes inesperados". Se alzó súbitamente desenfainando su espada. "¡Y los malditos mentirosos no nos agradan en absoluto!"

Fue como si una sombra roja cruzara el sueño de Kairn. La espada nadó en la luz carmesí, y el extraño se dispuso a defendirse. Aunque todo el mundo se encontraba en tensión nadie se atrevió a moverse.

"Lo repito otra vez", gruñó Alejandro, "¡qué maldito asunto te ha traído a Csarda!" El hermano de Kairn posó la punta de su espada en la mesa. Moviendo la cabeza, señaló a uno de sus hombres para que trajera refuerzos, guardias de la guardia de la ciudad.

Cuando contempló la marcha del hombre, el extraño sonrió. "¡Sientes miedo de mí, de un profesor!"

"¡No hay hombre que me asuste!" chilló Alejandro alzando su espada. "Y no necesito lección alguna". La hoja de la espada relampagueó, reluciente en medio de la taberna. A una velocidad sobrenatural el forastero se levantó de la silla. Si elevó. De alguna manera, evitó el golpe, y el filo de la espada fue a clavarse en la mesa.

Al momento siguiente el desconocido tenía a Alejandro rogado por la cintura. Sus rostros casi se tocaban, el extraño pudo percibir en el aliento de Alejandro el calor que exhalaba su propia nariz. En la proximidad de sus cuerpos, llevó a cabo su movi-

miento. Sus manos, al igual que guadañas, traspasaron el pecho de Alejandro, atravesando las costillas y huesos como si se tratases de ramas de sauce.

El rostro de Alejandro quedó rígido por el asombro. Su ira se desvaneció en un momento, para dar paso a la máscara de la muerte.

Sacando las manos, el extranjero se movió, dejando su sangriento tesoro para tomar la empuñadura de la espada, arrancarla de la mesa y de un solo tajo separar la cabeza de Alejandro de sus hombros.

Silencio. Kairn oyó en la lejanía las botas de los soldados. Entonces, antes de regresar a los nevados picos de las montañas, dejó escapar un frío comentario desde los labios del extranjero.

"Una lección para Csarda", dijo riendo, a la vez que alzaba la cabeza de Alejandro. Fue hasta el mostrador y la depósito allí a la vez que dejaba un montón de monedas sobre la madera. "Una cerveza, cerdos. ¡Estoy pagando por ella!"

Pero antes de que el oscuro personaje pudiera beber, el enviado de Alejandro estaba en la puerta con los soldados tras de él. Sus espadas rodearon al extranjero. Le ataron en cuestión de segundos con turas de cuero, de la misma manera que si estuvieran arrestando a un alborotador corriente. De hecho parecía que el extranjero hubiera perdido toda su fuerza, o se hubiera agotado en el transcurso de la pelea con el hermano de Kairn. La única respuesta por parte del extranje-

ro fue la risa, y con el acompañamiento de esta risa histérica, se lo llevaron de la taberna para colgarlo.

Kairn regresó de su sueño al frío cementerio. Allí estaba tumulado con el rostro en la tierra, entre las lápidas. Sus dientes estaban al descubierto y su lengua fría enterrada en la arena.

* * *

A la mañana siguiente parecía que el sol estuviera agonizando. Cuanto llegó a lo alto, parecía herido por un arma mortal. En lo más alto el cielo estaba surcado por nubes, monstruos negras y grises que ocultaban la ya tenue luz.

Sur embargo lo que quedaba de ese sol (un disco oscuro luchando por resistir tras las nubes), se alzó por la mañana, hiriendo a Kairn. Su sangre comenzó a orden, y huyendo del cementerio se dirigió a su casa.

La única respuesta por parte del extranjero fue la risa, y con el acompañamiento de esta risa histérica, se lo llevaron de la taberna para ser colgado.

La torre del homenaje le resultó familiar y desconocida a la vez. Las piedras seguían siendo las mismas.



Los guardias permanecían ante ella con sus nubios cuchillos y arcos. La sensación de que todo el lugar había cambiado hizo que Kairn se detuviera, y para su regocijo los guardias se retiraron.

Las puertas ya no eran fuertes, ni los muros gigantescos ni la torre inexpugnable. Sus ansias de poder habían desaparecido. De izquierda a derecha, los guardias le contemplaron, apartándose a su paso como perros asustados. En la mente de Kairn era como si la torre del homenaje hubiera sido sustituida por los fondos pintados de un escenario. Todo eran fondos, papel, que podía destruir como si fuera un niño jugando,

"Fuera de aquí", dijo Kairn simplemente. La alzó y la empujó hacia la puerta. Se balanceó sobre las tablas rotas y desapareció en el interior de la torre, dejando tras de sí únicamente la sangre y el sonido sofocado de sus gemidos.

Pero Kairn no era un chiquillo, ni esto se trataba de un juego. Lo que sentía era la realidad de lo que había llegado a ser, algo desconocido, nuevo y, tenía

que admirarlo, profundamente diabólico.

Era una realidad que los otros también percibían. Las sirvientas gritaron cuando entró por la puerta, y los hombres se escabulleron para esconderse. El mundo sentía como si un horrible depredador se introdujese en la torre del homenaje. Para Kairn no tenía la más mínima importancia el provocar terror a esos seres insignificantes. Se dirigió a los aposentos de su padre.

Lejos de la luz solar, Kairn parecía aún más fuerte. La sangre ya no le ardía, y cuando alcanzó las puertas de roble de los aposentos de su padre, en su interior creció una determinación igual a los glaciares desembocando al mar.

Colocando sus manos sobre la puerta, Kairn permaneció tenso. Podía oír en el interior la voz de Nikolas, rey de Csarda. Su padre estaba gritando y chillando. El sonido de un latigazo surcó el aire.

Sin detenerse, Kairn hundió sus dedos en la madera. Los goznes chirriaron. Tablas de roble macizo crujieron y llenaron el aire de polvo con la caída de la puerta. Kairn entró en la sala.

Kairn apareció en la habitación tan de repente y a una velocidad tal, que por un momento tuvo la impresión de ser un ladrón entre las sombras. Una joven estaba en el suelo tendida y sangrando. Por lo poco que había oído fue capaz de adivinar lo que ocurría. se la acusaba de robo.

Los ciudadanos la habían llevado

ante su señor, el padre de Kairn, y ahora él intentaba descubrir la verdad a base de latigazos. Cuando reventó la puerta, el látigo estaba a punto de descargarse de nuevo sobre su víctima, y silbó cerca de la mejilla de Kairn. Para sus nuevos ojos, la punta ensangrentada del látigo pasó bastante lejos, resultándole fácil atraparlo al vuelo.

Quitó el látigo de manos de su padre tirándole al suelo. Con un gruñido Kairn avanzó, pasando sobre su padre. Con sus uñas, que eran como navajas, cortó las tiras de cuero que ataban a la muchacha.

Ella le miró. Su pelo era dorado y su complejión hermosa, una belleza joven y perfecta. Sus labios temblaron al encontrarse con su mirada. Sus ojos estaban llenos de miedo.

"Fuera de aquí", dijo Kairn simplemente. La alzó y la empujó hacia la puerta. Se balanceó sobre las tablas rotas y desapareció en el interior de la torre, dejando tras de sí únicamente la sangre y el sonido sofocado de sus gemidos.

En un instante, Kairn se volvió hacia su padre. El señor de Csarda sostenía un cuchillo, poniéndose en guardia igual que lo hubiera hecho ante un asesino. De hecho, a pesar de que a Kairn sus movimientos le resultaban tan lentos como los de un cadáver, su padre estaba girando, preparado para embestir.

"¡Eres tú!" dijo su padre al verle el rostro bajo la luz de un farol.

"Sí, padre", dijo Kairn. **"He vuelto"** El señor de Csarda sonrió. De repente la

tensión desapareció de su rostro y comenzó a reír. **"Es esta una lección que esperas que aprenda"**, dijo. **"Salvando a una bonita muchacha?"** Kairn sonrió a su vez. Pero para él era más bien un gesto para enseñar los dientes, igual que el depredador justo antes de atacar a su presa. El había sentido terror, no amor hacia su padre. Ningún sentimiento corría por sus venas. Sólo sangre que corría sin ritmo alguno. Le llenaba de un frío capaz de rivalizar con la nieve de los picos más altos.

"No se trata de una lección, padre", replicó Kairn. **"No pensé en salvarla a ella, sino en molestarte. Si la hubiera dañado pensaría que disfrutaba de tus placeres"**

"Puede que sea así". El padre de Kairn guardó el cuchillo en su cinturón. Cuando se volvió, Kairn aún podía ver el brillo de su hoja finamente repujada. Vio cómo los ojos de su padre se movían con rapidez en dirección a la puerta destrozada. En ese momento empalidecieron como los de un moribundo.

"Tu hermano Alejandro murió anoche. Dicen que el hombre que lo hizo poseía una fuerza increíble"

"¿Te informaron de que ese hombre fue ahorcado?" preguntó Kairn.

"Eso dicen. Hubiera empalido a los guardias si hubieran hecho menos"

Kairn se movió. Como una sombra, dio un paso hacia delante. La hoja relampagueó. Kairn atrapó la mano que la sostenía, sintiendo como su padre arremetía contra él.

Sólo un palmo los separaba, y Kairn





sintió que la fuerza de su padre era superior a lo que esperaba. El viejo león le estaba probando, sintiendo cada uno de sus músculos y articulaciones. Para ser un mortal resultaba increíblemente fuerte. Pero Kairn le azotó del suelo.

Desde su interior, Kairn sintió un deseo, algo nuevo. Nunca, ningún deseo, esperanza o plan tuvo tal magnitud. Finalmente dominaba a su padre, y nunca volvería a tener miedo ante él. Pero tras su victoria, en el instante de su realización, se le apareció la imagen de Deanna. La parte de su ser que la había amado aún la recordaba. En su interior, él sabía que ella nunca podría amarle como él lo estaba haciendo en ese momento.

Kairn gruñó. El pensamiento le turbó. Intentó luchar contra la alegría que le inspiraba esta nueva fuerza, pero no lo consumió.

Con su interior helado por la desesperación, Kairn tomó la mano de su padre, haciendo que la hoja se le introdujera dentro. Cortó. Entró en su interior como fuego entre sus costillas. "Mátame", susurró, con sus labios junto a su oreja. "Destruirás mi amor. Intentaste destruirme a mí. ¡El miname!"

A pesar del impetu de la hoja, destrozandole las entrañas, la fuerza de Kairn no parecía debilitarse en absoluto. Su presencia no era nada para él, sólo una bocanada de aire frío, y su inutilidad le irritó.

Furioso, los labios de Kairn se acercaron al cuello de su padre. Sus dientes, como un cepo, atenazaron la carne caliente, una vez más.

manteniendo al señor de Csarda inmovilizado. La sangre inundó su boca. Envolvió su lengua y bajó por su garganta, como si de vino se tratase. A pesar de que su padre oponía toda la resistencia de que era capaz, no era nada frente a la ferrea y fría fuerza que Kairn poseía.

Cuando finalmente sintió que el corazón de su padre estaba a punto de estallar, Kairn le dejó libre, con lo que cayó al suelo, presa del terror, entre las sombras.

Con su interior helado por la desesperación, Kairn tomó la mano de su padre, haciendo que la hoja se le introdujera dentro. Cortó. Entró en su interior como fuego entre sus costillas.

"Oh, ya te mataré, padre", le prometió Kairn, "pero no hoy. Pasarán muchos años, horas y días espantosos hasta que regrese de nuevo". Luego llevándose la mano a un costado, sacó el cuchillo de su padre de entre sus costillas. Lo sostuvo ante él. El filo resplandeció bajo la luz, sin rastro de sangre. "Puede que yo mismo lo utilice. O tal vez un extranjero, otro de los miembros de la oscuridad, como el que se hizo cargo de Alejandro.

Pero primero quiero que veas morir a los otros. Nathan y Christian, Feodor y los demás. Contempla su muerte. Cuando caiga cada uno de tus hijos, sabrás que tu hora se acerca aún más. Te conozco, padre, emplearás bien el tiempo. Intenta encontrarme, intenta cazarme, para que descubras en qué me he convertido. No tendrás éxito ni tampoco huirás. Cerca del final, tal

vez encuentres a algún hombre sabio que te dará una Profecía de esperanza, o posiblemente escribas una tú misma. Pero siempre estaré allí, en las sombras, recordando el sabor de tu sangre".

Y así, Kairn se dio la vuelta, caminando sin un ruido a través de las astilladas vigas, más allá de la puerta de su padre y hacia la historia.

*

EPILOGO

De vuelta en la biblioteca, Kairn se hizo con el libro y las cadenas, intentando colocar el volumen más allá del alcance del hombre. Mientras lo hacía, un destello dorado llamó su atención. Era una de las lámparas. No estaba seguro de que fuera realmente una lámpara, o si, por alguna fuerza, algún poder más allá de su comprensión había transformado el cristal en paneles brillantes, el cobre en guarnes de hierro. En su interior ardía un fuego, apenas entrevisto por las grietas más finas.

Había una comunicación entre el Agripa y Kairn. Supo lo que había detrás del brillo del extraño cofre. Aprisionado en su interior estaba la luz de Csarda, el verdadero calor del sol y el cielo atrapado en una caja. Con una risa, Kairn cogió la lámpara, llevándola junto con el libro y sus cadenas hacia la oscuridad del mediodía.

Ni siquiera se podía imaginar lo que le aguardaba. Siglos de fuerza, de una fuerza inclemente e inflexible, un velo

de oscuridad que podría caer para siempre sobre su alma y el valle. Como una infección la oscuridad se extendería, inexorable como si buscara desangrar a los hombres y mujeres del valle, transformándolos sin piedad en criaturas de una noche maléfica.

De vez en cuando el propio Kairn también buscaría la liberación. En el calor de la batalla podría esperar que un contrincante lo venciese, rezando para que ese hombre -por fin- pudiese destruir su forma torturada y mandar su alma al infierno. Si esto no ocurría, durante mucho tiempo olvidaría y volvería a representar su diabólico papel.

Inconscientemente, comenzó. Uno a uno, en ocasiones separados por siglos, Kairn atraería hombres valientes al valle. Retó a los pocos que pudiesen ponerle en camino al infierno. Pero ninguno, eso parecía, supuso para él más que un entretenimiento. De su agonía al menos obtuvo la diversión de unos breves y mortíferos juegos...



EL ENTORNO DE JUEGO

Vell of Darkness es un juego de aventuras de horror en "tiempo real," que se juega a través de tres pantallas, el mapa tridimensional, la pantalla de personajes y el mapa del valle en el que el juego tiene lugar a pantalla completa. El término "tiempo real" significa que todo en el juego ocurre instantáneamente sin interrupciones en el desarrollo del juego. Aparecen a la vez partes de la pantalla tridimensional y parte de la pantalla de personajes. Esto evita tener que pasar de una pantalla a otra durante el juego. El mapa del valle a pantalla completa aparece cuando deseas viajar de una posición del valle a otra. Todos los iconos y la información importante acerca de los personajes se muestran en la

parte superior de la pantalla de personajes. Esto te permite tener visible la parte superior de la pantalla de personajes, mientras tu personaje se mueve a través del mapa tridimensional. La pantalla de personajes se puede desplazar hacia arriba para reducir el tamaño de la pantalla tridimensional, aumentando la cantidad mostrada de la pantalla de personajes.

EL MAPA TRIDIMENSIONAL

La parte de la pantalla del mapa tridimensional se utiliza para mostrar el mapa del juego por el que se mueve el personaje. Los mapas se muestran en una perspectiva superior isométrica



VISTA 3D

LA PANTALLA DE PERSONAJES

Carga	Puntos de golpe	Iconos mano derecha	Iconos mano izquierda	Opciones disco/juego
-------	-----------------	---------------------	-----------------------	----------------------



Iconos mapa del valle o automapa.

Bendiciones, conjuros e influencias externas

LA PANTALLA DE PERSONAJES

Todos los iconos del juego y la información pertinente se muestran en la pantalla de personajes

La barra de mensajes

Aquí es donde aparecen los mensajes de texto mientras se juega la aventura.

El cuerpo del personaje

Está situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla del personaje. Cuando deseas usar un objeto, debe estar situado en la posición apropiada

en la figura del personaje. Los objetos se colocan de la siguiente forma:

CUELLO collar, talismanes

MANOS la mayoría de los objetos que puedes usar tu personaje.

El retrato de tu personaje

Esta es una Imagen (retrato) de la cara de tu personaje

Puntos de golpe

Los puntos de golpe se representan mediante un



pequeño gráfico del cuerpo de tu personaje en el interior de un ataúd. Según va sufriendo daños, el cuerpo se va convirtiendo en un esqueleto, comenzando por los pies. Tu personaje estará muerto cuando dentro del ataúd haya un esqueleto completo.

Carga

La carga se representa como una mochila. A medida que el personaje va cargando más y más peso, la mochila se va llenando. El personaje va sobrecargado cuando una luz roja rodea la mochila (está llena completamente).

También es posible tener una representación numérica de los puntos de golpe de tu personaje y de la cantidad de peso que transporta. Esto se hace pulsando en el área donde aparecen la mochila y el ataúd (a la derecha del retrato del personaje). La información aparece en la barra de mensajes en la parte superior de la pantalla de personajes.

Iconos de acción de la mano derecha

Los iconos de acción muestran las acciones disponibles con un objeto cuando está colocado en la mano derecha de tu personaje.

Iconos de acción de la mano izquierda

Los iconos de acción muestran las acciones disponibles con un objeto cuando está colocado en la mano izquierda de tu personaje.

Iconos de Mapa del Valle, Profecía y Automapa

Los iconos que representan estas funciones del juego están situados en la esquina superior derecha de la pantalla de personajes. Al comienzo del juego, no hay iconos en ese lugar. El icono Automapa reemplaza al icono Mapa del Valle cuando el personaje está dentro de los laberintos que hay en el juego. El icono de Profecía aparece después de que al comienzo del juego le den la profecía a tu personaje.

Huecos del inventario del personaje

Aparecen como estantes de madera. Esos huecos consisten en cinco filas de cuatro, y permiten al personaje transportar un total de veinte objetos sin usar contenedores. Cuando quieras que tu personaje lleve un objeto, debes colocarlo en alguno de los huecos del inventario o en su figura.



Área de estado

El área de estado está situada en la esquina inferior derecha de la pantalla de personaje. Esta área se emplea para mostrar varios tipos de información.

Cuando eliges un objeto (el dibujo del objeto reemplaza el puntero blanco), la información acerca del objeto aparece en el área de estado. De igual forma, si colocas un contenedor en la mano de acción de tu personaje (la mano izquierda), se mostrarán los huecos del inventario del contenedor. En esta área también aparecerá información acerca de las bendiciones, maldiciones y otras influencias externas.

Iconos

Los usuarios que tengan un ratón con tres botones pueden emplear el botón central para "usar" el objeto situado en la mano de acción de tu personaje. Para abandonar el juego, pulsa primero en el icono del disco colocado en el extremo derecho de la barra de mensajes. Esto muestra la ventana Disco/Opciones de Juego. Pulsa sobre Abandonar para abandonar el juego.

Para detener momentáneamente el juego usando el ratón, pulsa en el icono del disco situado en el extremo derecho de la barra de mensajes. Esto muestra el menú Opciones de Juego que detiene el juego.

Bendiciones, maldiciones y otras influencias externas

Estos iconos aparecen en el espejo en la parte derecha de tu ventana de personaje (encima del Área de estado). A lo largo del juego tu personaje estará afectado con bendiciones, maldito o afectado por varias influencias externas. Cuando esto ocurre, aparecerá un ícono en la ventana. Hay muchas cosas diferentes que pueden afectar a tu personaje. Algunas le afectan hasta que son contrarrestadas y otras son temporales.

Al pulsar en uno de los íconos que aparecen en el espejo se muestra información importante acerca de las maldiciones y bendiciones. Por ejemplo, cuando tu personaje está envenenado por una criatura, aparece un ícono en el espejo. Si pulsas sobre este ícono, en el Área de estado aparecerá información describiendo lo que el veneno está haciendo en tu personaje.



INFORMACION SOBRE EL JUEGO

A continuación se explican los procedimientos básicos para jugar a *Vell of Darkness* en un IBM PC o compatible.

Se puede encontrar información específica de cada sistema en la sección de referencia que se incluye al final del manual.

Instrucciones de ratón

Para mover el personaje con el ratón, coloca el puntero en el límite de la pantalla en la dirección que quieras que se mueva tu personaje y pulsa el botón izquierdo del ratón. Tu personaje intentará caminar en esa dirección mientras mantengas pulsado el botón del ratón.

Si deseas que tu personaje se mueva, asegúrate de que el puntero del ratón no esté colocado sobre uno de los iconos de un NPC (personaje controlado por el ordenador). En ese caso, el puntero se convierte en un bocadillo de diálogo y al pulsar el botón izquierdo del ratón se iniciará la interacción con el NPC. Para mover arriba y abajo la pantalla del personaje, move el puntero del ratón fuera del mapa tridimensional y en el área de mensajes en la parte superior de la pantalla del personaje (el área situada encima de la cara de tu personaje). Los huecos del inventario y los iconos de

acción]. Esta es la zona donde aparecen los mensajes. Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastra la pantalla del personaje a la posición deseada. La pantalla del personaje no puede desaparecer por la parte inferior de la pantalla del ordenador. En su posición más baja (aproximadamente 1/3 del total de la pantalla) aún se pueden ver los iconos de acción y parte de los huecos del inventario del personaje.

Para realizar una acción con un objeto que esté en una de las manos de tu personaje, pulsa con el botón izquierdo en ese icono de acción para iniciarla.

Para recoger un objeto, coloca a tu personaje justo encima del objeto y pulsa con el botón izquierdo del ratón directamente sobre tu personaje. El puntero del ratón se transforma en el objeto que has recogido. Para colocar el objeto dentro del inventario de tu personaje, move el puntero del ratón al lugar donde quieras colocar el objeto y pulsa con el botón derecho del ratón.

Para soltar un objeto, recógelos de la figura de tu personaje o del inventario, move el cursor sobre tu personaje en el mapa tridimensional, y pulsa el botón izquierdo del ratón. El objeto se suelta donde esté tu personaje.

Nota especial

Se puede utilizar el botón derecho del ratón para pasar rápidamente un objeto del mapa al inventario de tu personaje. Si el puntero del ratón tiene la forma de un objeto, al pulsar el botón derecho del ratón el objeto se coloca en uno de los huecos del inventario de tu personaje. Si el puntero del ratón tiene forma de flecha blanca (el puntero normal) y tu personaje está frente a un objeto, pulsando el botón derecho del ratón intentará recoger el objeto y colocarlo inmediatamente en uno de los huecos del inventario de tu personaje. Si tu personaje no tiene huecos libres, este método no funcionará.

Los NPC

Para interactuar con un NPC (personaje controlado por el ordenador), coloca el puntero del ratón sobre el ícono del NPC en el mapa tridimensional. El puntero del ratón se transforma en un bocadillo de interacción. Pulsa el botón izquierdo del ratón para hablar con el NPC.

Ventana de interacción NPC



Imagen del NPC

Palabra clave
(subrayada)

Palabras clave

Ventana de respuesta del personaje



Imagen de tu personaje

Imagen de tu personaje



Ventana de palabras clave

Área de texto de la palabra clave oculta



Hay tres ventanas relacionadas con el proceso de interacción:

1. La ventana de interacción con el NPC muestra una imagen de NPC y el texto que está diciendo. Todas las palabras clave de texto del NPC están subrayadas.
2. La ventana de respuesta de tu personaje. Esta ventana aparece después de seleccionar una palabra clave. La ventana de respuesta contiene una imagen con el rostro de tu personaje y una pregunta basada en la palabra clave escogida. Esta parte del proceso de interacción se ha añadido para dar la sensación de que tiene lugar una conversación entre tu personaje y un NPC. Además, la pregunta suele ayudar a comprender mejor la respuesta que da un NPC a una palabra clave. No todas las palabras clave tienen una respuesta asignada, así que hay ocasiones después de escoger una palabra clave, en las que se muestra inmediatamente la respuesta del NPC.

3. Esta es la ventana de palabras clave en la que se muestra una imagen con el rostro de tu persona, e con una lista de palabras clave y un área de texto donde escribir palabras clave secretas. Cuando aparece esta ventana, la palabra clave **ADIOS** termina la conversación con el NPC. También puedes escribir **ADIOS** para finalizar la conversación en cualquier momento. Además, en

cualquier instante de la conversación puedes pulsar la tecla Esc o pulsar el botón derecho del ratón para dar por terminada la conversación.

Para seleccionar una palabra clave usando el ratón, puedes hacer lo siguiente.

1. Coloca el puntero del ratón en la palabra clave subrayada en el texto del NPC mostrado en la ventana de interacción del NPC, y pulsa el botón Izquierdo.
2. Coloca el ratón en cualquier punto de la pantalla, distinto de la palabra clave subrayada en el texto, y pulsa el botón izquierdo del ratón. Esto muestra la ventana de palabras clave. Puedes seleccionar una palabra clave de esta ventana, coloca el puntero del ratón en la palabra clave que deseas y pulsa el botón izquierdo. En cualquier momento que lo deseas, cancela la interacción pulsando el botón derecho, o pulsando la tecla Esc.

Palabras clave ocultas

Además de las palabras clave incluidas en el texto de las conversaciones de un NPC, algunos NPC tienen palabras clave secretas. Esas palabras clave nunca aparecen en las conversaciones normales con un NPC. Las palabras clave ocultas se aprenden interactuando con otros NPC. Por ejemplo, al comienzo del juego tu personaje interactúa con un NPC llamado Kirill. Al

término de la conversación con Kirill, te dirá que busques a su sirviente para conseguir dinero. Cuando encuentres al sirviente de Kirill, deberás preguntarle por "dinero". Haz esto escribiendo la palabra "dinero" en el área de texto de la ventana de palabras clave.

Todas las palabras ocultas son palabras individuales, no una combinación de palabras. Nunca debes adivinar una palabra secreta, sino simplemente recordar las palabras que aparecen en una conversación. Eso no quiere decir que las palabras secretas aparezcan siempre en una conversación. Hay ocasiones en las que tendrás que ser creativo para encontrar la fuente de una palabra clave secreta. Por ejemplo, puede haber ocasiones en las que en lugar de aprender una palabra secreta de otro NPC, tendrás que encontrarla en las páginas de un libro.

Las palabras ocultas juegan un papel muy especial en *Veil of Darkness*.

Nota especial

Hay ciertas interacciones de las que no es posible salir hasta que se hayan desarrollado por completo. Un ejemplo es la primera interacción que tiene lugar al comienzo del juego entre tu personaje y Deirdre.



Instrucciones de teclado

Estas teclas sólo están disponibles cuando no se utiliza el ratón.

El espacio intercambia el control entre movimiento del personaje por la pantalla y manipulación de objetos en el inventario de tu personaje. Al pulsar espacio puedes mover el puntero con forma de flecha blanca por el inventario de la ventana del personaje. Las teclas de dirección del teclado numérico se usan entonces para mover ese puntero por los huecos del inventario y en la figura del personaje. Si pulsas Enter (Return o Intro) mientras el puntero está sobre un objeto, cambiará la forma del puntero a la del objeto seleccionado.

Puedes mover entonces ese objeto a un nuevo lugar.

También, cuando el puntero toma la forma de un objeto, se muestra información relacionada con ese objeto en el Área de estado en la esquina inferior derecha de la pantalla del personaje (que sólo puede verse si la pantalla del personaje se desplaza hacia la parte superior de la pantalla del ordenador). Para volver a controlar a tu personaje, pulsa de nuevo el espacio.

Puedes colocar un objeto en la figura de tu personaje seleccio-



nando ese objeto, moviendo el puntero sobre la figura de tu personaje y pulsando Enter Al colocar un objeto en las manos de tu personaje cambia la selección de acción activa. Para soltar un objeto coloca el puntero del ratón sobre el objeto a soltar y pulsa la tecla D. No

olvides pulsar espacio si deseas volver a controlar el movimiento de tu personaje por el mapa. Para recoger un objeto del mapa, pulsa la tecla T mientras tu personaje está situado encima del objeto. La tecla T también se puede utilizar mientras se juega con el ratón.

A continuación encontrarás un listado de los comandos de teclado.

Comandos de teclado

Teclado numérico Controles de movimiento del jugador

Menos,	Desplaza hacia arriba la pantalla del personaje
+ (mas)	Desplaza hacia abajo la pantalla del personaje
Menos Menos	Mueve la pantalla del personaje hacia su posición superior
Menos-Mas (o 5)	Mueve la pantalla del personaje a su posición inferior

Otros comandos de teclado

Alt-Q	abandonar el juego (Salir al DOS)
Alt A	finalizar la partida actual
F9	activa/desactiva el sonido (ver nota debajo)
P	pausa
C	conversar con el NPC más cercano
T	cojer los objetos que hay enfrente de tu personaje
O	opciones de juego (incluyendo grabar y cargar partidas)
1	usar el objeto de la mano derecha
2	usar el objeto de la mano izquierda
3	lanzar el objeto de la mano derecha
4	lanzar el objeto de la mano izquierda
F1	mostrar el mapa del valle (si está disponible)
F1	mostrar el Automapa (si está disponible)



F1	imprimir un mapa de la pantalla Automapa
F2	mostrar la Profecía (si tu personaje la tiene)
V	información de la versión
Alt T.	mostrar el tiempo

MENUS DE OPCIONES DE DISCO Y JUEGO

Contenidos del Menú Opciones de Disco

SALVAR	graba la partida actual
CARGAR	recupera una partida grabada
BORRAR	borra una partida grabada
RENOMBRAR	cambia el nombre de una partida grabada
JUEGO	va al Menú Opciones de Juego

Contenido del Menú Opciones de Juego

COPIA	opciones del registro de conversaciones
AMPLIACION	activa/desactiva el modo de ampliación
TEXTOS	activa/desactiva el texto en la batalla
COMENZAR	comienza una partida nueva
ABANDONAR	abandona la partida y vuelve al DOS
FICHERO	regresa al Menú Opciones de Disco

Contenido del Menú Opciones de Copia

SI	activa el registro
NO	desactiva el registro
IMPRESORA	saca el registro por la impresora
FICHERO	envia el registro a un fichero en disco
NOMBRE	indica el nombre del fichero de disco
REGRESAR	regresa al Menú Opciones de Juego



Grabar y recuperar una partida
Si estás jugando con Veil of Darkness desde un disco duro, las partidas se graban en el directorio **SAVES**. Si lo prefieres, puedes grabar tu partida en un directorio diferente, o en una unidad de disco diferente. Puedes grabar o recuperar la partida en cualquier momento. Si usas un ratón, pulsa sobre el icono del disco situado a la derecha de la barra de mensajes (o pulsa la tecla O). Esto hará aparecer el menú Opciones de Disco/Juego. Desde aquí puedes grabar o recuperar la partida. Hay ilimitadas posiciones para grabar. El único límite es la cantidad de espacio libre en tu disco duro o el número de discos que deseas usar para almacenar partidas.

Impresión de texto de un NPC
Para poder revisar todos los encuentros y la interacción con los NPC, se ha introducido una opción de impresión de texto. El texto puede imprimirse según se desarrolle la partida o grabarlo en un fichero. Si eliges esta última opción, puedes editarlo posteriormente usando un procesador de textos e imprimirlo según te convenga. Hay una opción Impresora SI/NO en la pantalla de Opciones de Copia. Si está en la posición SI, el programa imprime texto (si tu impresora está configurada

correctamente). Puedes activar o desactivar esta opción en cualquier momento de la partida.

Imprimir mapas

Los únicos mapas que se pueden imprimir en Veil of Darkness son los laberintos. Un laberinto se puede imprimir cuando el ícono del mapa del valle en la esquina superior derecha de la pantalla del personaje es reemplazado por el ícono de Automapa. Sólo puedes imprimir un mapa desde la pantalla de automapa. Esta opción puede ser de gran ayuda mientras exploras algunos de los laberintos más complicados del juego.

Por favor, asegúrate de que tu impresora está conectada y lista para imprimir antes de intentar imprimir un mapa. Se puede imprimir un mapa desde la pantalla automapa pulsando la tecla F1.

Cuando se imprimen, los mapas no están girados como el automapa que aparece en la partida.

La opción Ampliación

El juego incorpora una opción denominada Ampliación. Esta característica te permite configurar el juego para que los objetos siempre aparezcan en su forma más grande. Esta opción facilita algunas partes del juego, pero su mayor utilidad es la de permitir que el jugador vea con

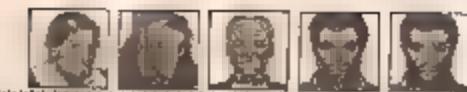
claridad los objetos más pequeños cuando están en el terreno.

Contenedores

Varios objetos en Veil of Darkness actúan como contenedores, permitiendo colocar otros objetos en su interior. Algunos ejemplos de contenedores son bolsas y sacos.

Para colocar un objeto en un contenedor, selecciona el objeto y colócalo en la parte superior del contenedor en el que quieras introducirlo. Esto se puede hacer si el contenedor está en la mano de tu personaje o en uno de los huecos del inventario.

Para ver los objetos que hay dentro de un contenedor, debes colocarlo en la mano



izquierda de tu personaje, la mano de acción. En el Área de estado, en la parte inferior izquierda de la pantalla del personaje aparecerá una imagen del contenedor y sus respectivos huecos de inventario. No todos los objetos se pueden introducir en un contenedor. Por ejemplo, el sentido común indica que no es posible colocar el gran rastillo del granjero en una pequeña bolsa de piel.

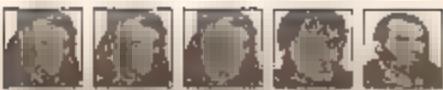
Si intentas poner un objeto en un contenedor mientras está en el inventario de tu personaje o en la figura de tu personaje, y el objeto es demasiado grande para caber en el contenedor, el objeto se intercambia con el contenedor.

EL MAPA DEL VALLE

Usa el mapa del Valle para viajar de un punto a otro del valle. Al comienzo del juego, el único lugar que aparece en el mapa del Valle es el pueblo donde comienza el juego. Puedes pulsar en el ícono del mapa del Valle en la esquina superior derecha de la pantalla del personaje o pulsar F1 para hacer que aparezca. Los nuevos lugares aparecen en el mapa cuando se interactúa con un NPC que habla acerca de otro lugar. Por ejemplo, después de que tu personaje recupere el martillo (la primera aventura del

juego) y se lo devuelva a Kirill, debería volver a la taberna. Debería iniciar la interacción con los NPC que hay allí y ellos hablarán de un granjero llamado Boris además del lugar donde está su granja. La siguiente ocasión en la que se haga aparecer el mapa del valle, aparecerá la granja de Boris.

Cuando se coloca el puntero del ratón sobre un lugar del mapa del Valle, aparece el nombre de ese lugar. Puedes ir a ese lugar pulsando con el botón izquierdo del ratón.



Nota especial

Hay laberintos especiales en el juego, como las catacumbas de debajo del pueblo y el laberinto de arbustos. Cuando se entra en esos laberintos, el ícono del mapa del Valle es reemplazado por el de Automapa. Es importante recordar por dónde entraste en el laberinto. Para abandonar el laberinto, debes buscar y caminar hacia el punto de entrada del laberinto. Esto te llevará de vuelta al mapa del Valle.

LA PROFECIA

A tu personaje se le dará La Profecía después de devolver el martillo al NPC llamado Kirill. Una vez que se le ha dado la profecía, aparecerá un pequeño ícono de Profecía en la esquina superior derecha de la pantalla del personaje. Cuando pulsas en el ícono de Profecía o pulsas la tecla F2, aparecerá una pantalla completa de la Profecía. Desde esta pantalla puedes pulsar el botón derecho del ratón o pulsar la tecla Esc para volver al Juego. La Profecía dará algunas pistas sobre algunas de las cosas que debe hacer tu personaje para conseguir finalizar el juego. También indica el porcentaje de juego que se ha completado.

Cuando se completa una parte de la Profecía, la próxima vez que aparezca la pantalla de Profecía, una linea (o líneas) brillarán con un rojo intenso y se fundirán en el pergamo. Esto indica que se ha completado con éxito esa parte del Juego.

Por ejemplo, observa detenidamente el pergamo la primera vez que aparezca (después de dar el martillo a Kirill). Verás que las primeras líneas, describiendo el accidente de su avión, ya se han fundido. La línea siguiente, la que describe cómo tu personaje ha encontrado el martillo, brilla y se funde en el pergamo.

AUTOMAPA

Durante la aventura tu personaje debe atravesar varios laberintos. La función de Automapa debería facilitar mucho el avance en estas zonas y hacer el juego menos confuso. Cuando se entra en un laberinto, el ícono del mapa del Valle se reemplaza por el ícono de Automapa. Puedes pulsar la tecla F1, o mover el puntero del ratón sobre el ícono Automapa y pulsar con el botón izquierdo del ratón para hacer que aparezca un mapa del laberinto en el que te encuentras actualmente. Una característica especial de Veil of Darkness y que hace

mucho más útil la característica de Automapa es la función imprimir mapa. Un mapa sólo puede imprimirse desde la pantalla Automapa.

Nota especial

Por favor, asegurate de que tu impresora está conectada y lista para imprimir antes de intentar Imprimir un mapa. Para que la opción de impresión funcione correctamente, la impresora debe estar configurada para imprimir el juego de caracteres IBM. Revisa las instrucciones de tu tipo para saber cómo configurar tu si utilizas una impresora. Tú eres asegurarte de que también has el juego de caracteres al de IBM.

Los mapas que se imprimen no están girados de la misma forma que en la pantalla de Automapa.

Es importante que recuerdes por dónde entraste al laberinto. Para abandonar el laberinto, debes encontrar y caminar hacia el punto de entrada del laberinto. Esto te llevará de vuelta al mapa del Valle.



COMBATE

El combate en Veil of Darkness se realiza en "tiempo real". Esto significa que todo sucede instantáneamente sin interrupciones en el desarrollo del juego. Para golpear a una criatura, el ícono de tu personaje en el mapa debe estar cercano y mirando a la criatura. Si golpeas con éxito a un criatura, se mostrará brevemente una pequeña mancha de sangre con un número en el centro. Este número representa la cantidad de daño que ha causado el golpe. Hay tres modos de combate para elegir. Antes del comienzo del juego, se te pedirá el modo de combate en el que deseas jugar.

Nota especial

Una vez elegido el modo de combate, no se puede cambiar en ningún momento durante esa partida. Si deseas cambiar el modo de combate, deberás iniciar una nueva partida desde el principio. Hay varios combates al principio del juego. Si encuentras esos combates demasiado fáciles o demasiado difíciles, es una buena idea comenzar de nuevo antes de avanzar más.



Combate difícil

En este modo de combate a tu personaje no se le dan bonificaciones o modificadores, y tiene un número reducido en puntos de golpe. Los jugadores de rol veteranos que disfruten de combate en los juegos de ordenador, escogerán este modo. En el modo de combate difícil es tarea del jugador encontrar objetos, pociones y otros objetos que aumenten la efectividad de su personajes en el combate.

Combate normal

En este modo de combate a tu personaje se le otorgan bonificaciones reducidas y modificadores de combate que le facilitarán la tarea de vencer a las criaturas con las que se encontrará.

También tendrá más puntos de golpe lo que le permitirá recibir más daño sin tener que curarse. Si te gusta el combate, pero quieres jugar con ventaja el combate normal es una buena elección. Los encuentros son más cortos y más sencillos que los del modo difícil.

Se pueden usar varios objetos para aumentar la efectividad de tu personaje y hacerlo incluso más poderoso.

Combate fácil

Este modo de combate es ideal para aquellos jugadores que disfrutan más con el aspecto de

aventura del juego y no se preocupen realmente por el combate. En el modo de combate fácil tu personaje dispone de muchos puntos de golpe, haciendo un hueso duro de roer. También dispone de grandes bonificaciones y modificadores que hacen el combate muy simple.

Por supuesto, tu personaje aún debe enfrentarse a las criaturas con las que se encuentre, pero el combate fácil hace que estos combates sean más cortos y fáciles de vencer.

Texto en combate

El texto en combate está activo por defecto. Cuando se ataca a una criatura con un arma, en el área de mensajes aparece información relacionada a ese ataque. Si no quieras que aparezca ese texto, puedes desactivarlo en cualquier momento de la partida desde el menú de opciones de juego.

CARGA

Tu personaje es físicamente capaz de transportar solamente un peso determinado antes de empezar a fatigarse. Si está fatigado, se moverá y reaccionará más lentamente.

Puede haber ocasiones en que deseas llevar toda clase de objetos, pero no será posible porque el peso será excesivo

para tu personaje. Escoge con cuidado qué objetos deseas que transporte tu personaje.

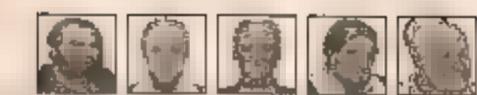
El estado de carga de tu personaje está representado por la mochila en la esquina superior izquierda de la pantalla del personaje (al lado de la cara del personaje). A medida que el personaje carga más peso, esta mochila se va llenando más y más. Cuando el personaje está completamente cargado, la mochila está totalmente llena y rodeada por una línea roja brillante.

Si pulsas con el botón izquierdo en el área donde se muestra la mochila, aparecerá en el área de mensajes una representación numérica del peso transportado por el personaje.

OBJETOS

Hay muchas clases de objetos diferentes que tu personaje puede encontrar y usar durante el transcurso del juego. Esos objetos van desde llaves, pociones y dinero de plata hasta algunos objetos mágicos únicos. Los objetos se pueden encontrar en el suelo, ocultos en cofres y sacos, a través de otros NPC o soldados por una criatura al morir.

Para poder usarlos, los objetos deben colocarse en algún lugar de la gran figura que representa tu personaje en la esquina inferior izquierda de la pantalla del



personaje. Algunos objetos se visten, como los collares, pero la mayoría se colocan en las manos del personaje. Cuando un objeto se coloca en una de las manos del personaje, las acciones que se pueden realizar con ese objeto se muestran gráficamente a la derecha o a la izquierda del ícono usar. Están situadas a la derecha de la representación gráfica de la carga.

Hay algunos objetos que requieren su uso en lugares específicos y combinaciones de objetos que deben usarse juntos. Si hay que usar un objeto en un lugar determinado, puede usarse en cualquier punto de ese lugar. Sólo tienes que colocar el objeto en la mano de tu personaje y pulsar en el ícono de utilización correcto. Un ejemplo de este tipo de objetos es el encendido de una lámpara de aceite. Debes poner la lámpara de aceite en una mano, un objeto para encenderla en la otra o pulsar en el ícono de utilización para el objeto que se va a usar para encender la lámpara.

PUERTAS

Durante esta aventura tu personaje atravesará muchas puertas. Algunas están abiertas, y tu personaje sólo tiene que pasar a través de ellas. Otras están cerradas y para poder abrirse es necesaria una llave especial.



Si una puerta está cerrada, tu personaje podrá atravesar la puerta siempre y cuando la llave necesaria para abrir esa puerta esté en algún lugar del inventario de tu personaje. La llave no tiene que estar en una de sus manos.

Nota especial

En el Juego hay algunas puertas que tienen sólo un propósito decorativo y no tienen nada tras ellas. La primera vez que se intenta atravesar una de esas puertas, aparece una ventana indicando que no hay razón para atravesar esa puerta. Desde ese momento, siempre que se intente pasar a través de una de esas puertas, aparecerá el siguiente mensaje en el área de mensajes: "No hay nada importante detrás de esta puerta".

ARMAS

Hay varios objetos que tu personaje puede utilizar como armas. Algunas de esas armas causan más daños que otras. Ten en cuenta que algunas armas son muy efectivas contra algunas criaturas, pero ineficaces contra otras.

Unas cuantas criaturas sólo pueden ser heridas con un arma especial. Por ejemplo, los zombies sólo pueden ser heridos con una espada de plata, así que no te enfrentes a ellos hasta que no dispongas de una. Notarás que al usar un arma, el ícono del área de utilización de la mano se pone gris. No se puede realizar otro ataque con el arma hasta que el ícono recupere su color habitual. Algunas armas se pueden usar más rápidamente que otras. Pero recuerda, algunas de las armas más pequeñas no hacen tanto daño como las armas más grandes y pesadas. Además, si tu personaje está muy cargado o fatigado, sus ataques se harán más lentos.

INTERACCION CON LOS NPC

Uno de los aspectos más importantes de Veil of Darkness es el proceso de interacción con los muchos NPC (personajes contro-



CRIATURAS DE LA NOCHE

La siguiente sección se incluye para ofrecer una descripción general de las criaturas que tu personaje encontrará en Veil of Darkness.

Nota especial

Puedes que no deseas leer la siguiente sección debido a que contiene información que te proporciona ventaja sobre el resto de las criaturas del juego.

Consulta la Información sobre el Juego en las anteriores páginas, allí encontrarás una descripción detallada del sistema de Interacción con un NPC usando el ratón o el teclado.

LA OPCION DE IMPRESION

Se ha incorporado una opción de impresión debido a la gran cantidad de Interacción existente en Veil of Darkness. Esta característica permite imprimir todo el texto interactivo del juego. Puedes imprimir el texto según juegas o grabarlo en un fichero para poder editarlo o imprimirla en cualquier momento.

Consulta la sección "Contenido del Menú Opciones de copia" para conocer las distintas opciones.



CRÍATURAS DE LA NOCHE



Hada

El hada es una criatura sobrenatural que puede tomar muchas formas, pero la que más suele utilizar es la de una bella mujer. De esa guisa, atrae entre sus garras a los hombres desprevenidos.

Una vez que la víctima se acerca a esta entidad, se transforma en una banda gloriosa distorsionada de luz sobrenatural, rodeando a su víctima y extrayendo su energía vital hasta que no queda nada más que polvo.



Murciélagos gigante

Estas criaturas son una variedad del murciélagos nocturno. Como todas las cosas del valle, han sido tocadas por el diabólico mal de Kairn. Los murciélagos gigantes son criaturas inferiores y, por lo tanto, fácilmente controlables por el señor de los vampiros. Por esta razón, Kairn suele utilizar a los murciélagos gigantes para realizar pequeñas tareas.

Como su maestro, el murciélagos gigante es una criatura que caza en las horas de oscuridad.

Odian la luz y suelen tener su guarida en cavernas subterráneas y catacumbas.

Debido a que adoran el sabor de la sangre, atacan a menudo a cualquier criatura de sangre caliente que atravesese su camino. Aunque son muy rápidos y ágiles (haciéndolos muy difíciles de golpear), los murciélagos gigantes deben atacar en grupo para representar un verdadero peligro para un hombre adulto.



Fantasma (apariciones)

Estos son los espíritus de los hombres mortales

que han sido llamados para servir los deseos de Kairn. Son difíciles de controlar por lo que son criaturas raras, pero extremadamente poderosas.

Se dice que el mero contacto con un fantasma envejece años a un hombre. Probablemente hay medios de contrarrestar el loque de un fantasma, pero nadie está seguro de si se puede matar realmente o devolver a la tumba a esas criaturas.



Sombras

Estas extrañas criaturas son otras entidades sobrenaturales

que se alimentan de los vivos. Se dice que el contacto de una sombra es como el hielo y que debilita el espíritu humano. No se conoce la existencia de muchas sombras, ya que se esconden en las áreas más remotas del valle. Aunque nadie ha matado a una de esas entidades, se dice que aborrecen la luz del fuego.



Esqueletos

La carne humana es débil y frágil, así que Kairn raramente utiliza

sirvientes humanos. En lugar de ellos, el señor de los vampiros usa su magia para animar los huesos de los que ya han muerto.

Esos esqueletos animados no tienen ni tendrán vida propia, así que cumplen sin rechistar las órdenes de su maestro. Aunque son difíciles de matar, los lugareños han destruido unos cuantos. Debido a que no tienen fuerza vital, un esqueleto debe ser reducido a trozos golpeándolo repetidamente con un arma similar a una porra.



Estatuas

En el interior de las poderosas paredes del castillo de Nikolae

ahora fortaleza de Kairn, hay muchas estatuas de piedra maravillosas de mujeres guerrero. Las leyendas cuentan que esas estatuas muerden a través del castillo para matar o capturar a aquellos que viven en el valle. Se cree que Kairn usa su magia negra para dar vida a esas estatuas, para poder castigar a aquellos que ofendan al señor vampiro. Se piensa que esas estatuas están hechas de granito y son casi imposibles de vencer con las armas normales de los mortales.



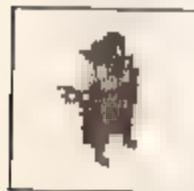
Bichos de jardín

Esas criaturas animadas con aspecto de arbusto son uno de los pocos horrores del valle de los que Kairn **no** es responsable.

Se encuentran sólo en las paredes del laberinto de arbustos protegiendo la antigua mansión. Esto ha conducido a muchos a pensar que esos bichos de jardín son las creaciones de la familia (que se sabía practicaban la magia) que una vez vivió en la mansión.



Nadie sabe gran cosa acerca de estas criaturas excepto que sus espinas son venenosas, y que intentan matar cualquier cosa que camine por el laberinto de arbustos. El veneno de estos bichos de jardín se puede contrarrestar con una extraña hierba conocida como el cardo de carline.



Mujeres vampiro

El mordisco de vampiro suele traer la muerte, pero también puede recompensar con la vida eterna. A través de los tiempos, Kairn ha condenado a sus víctimas a ser una parte de él. Estas mujeres se alimentan de sangre humana, pero a diferencia de Kairn, retienen una parte de su anterior humanidad. Esto, tal vez, hace que su existencia sea aún peor que la del señor vampiro. Aunque son vulnerables a los efectos del agua bendita, no temen al ajo como su maestro.



Hombres lobo

El origen de los hombres lobo se pierde en la leyenda. Cuándo o dónde apareció este monstruo es un completo misterio. Se cree que el hombre lobo es, a veces,

un hombre o mujer miembro de la comunidad local. Por la noche, el hombre lobo se transforma en su forma bestial, dejando su hogar para cazar y matar. El valle se ha visto plagado por estas bestias desde hace siglos, y nadie ha sido capaz de encontrarlas o matarlas. Se dice que si alguien se enfrenta a un hombre lobo en su forma humana o se le acusa de serlo, no puede resistir su transformación en lobo. Y hasta que el que lo ha dicho no muera, no podrá volver a su forma humana.



Fuegos fatuos

Los fuegos fatuos suelen encontrarse en áreas oscuras o pantanosas como riberas de lagos, címenas y bosques. Se cree que son las almas atormentadas de seres diabólicos que se negaron a abandonar la tierra después de morir. Se alimentan de las almas de los vivos. La única cosa que se conoce que temen estas criaturas es la madera mágica de antiquísimo árbol rowan.



Lobos salvajes

Los lobos salvajes son tímidos y



astutos. Permanecen alejados de las zonas más pobladas, pero están en los alrededores esperando a cualquier presa que puedan capturar. Ocasionalmente, algún desprevenido habitante del pueblo se aventura en solitario en el bosque o las colinas y es hecho pedazos por esas bestias salvajes.



Zombies

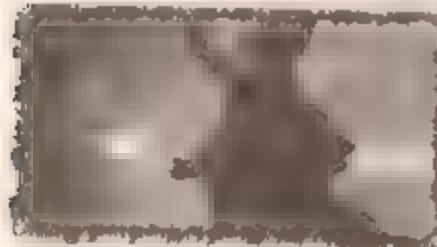
Los zombies son muertos que caminan almas sin espíritu, condenados a vagar por la tierra durante toda

la eternidad alimentándose de la carne de los vivos. Aquellos que osan desafiar a Kairn suelen verse condenados a esa existencia. Los zombies no pueden matarse con un arma normal de hierro o acero, pero parecen temer a la plata. El mordisco de un zombie es peligroso, ya que la herida se infecta y causa la muerte en cuestión de días. Los que mueren de esta forma, vuelven a la vida como un zombie más. Sin embargo, hay una planta conocida como motherwort que se dice cura las heridas causadas por el mordisco de un zombie.



NOTAS DEL DISEÑADOR

Veil of Darkness es único debido a que mezcla elementos tanto de los juegos de rol como de los juegos de aventuras. La flexibilidad fue la clave para asegurar que el jugador al que le gustase más uno o ambos géneros, se sintiese cómodo enseguida con Veil of Darkness. Al final se incluyeron todo tipo de características, tales como los modos de combate, las opciones de ampliación e impresión, para permitir adaptar el juego a los gustos de cada jugador. Espero que, sean cuales sean los juegos a los que hayas jugado anteriormente, ya sean de rol o de aventuras, disfrutes con Veil of Darkness.



La parte fundamental en cualquier juego es el interface. Cuando compras un juego y lo cargas en tu ordenador, quieres comenzar a jugar inmediatamente, ¿no es así? Lo sé porque yo lo hago. No creo que ningún jugador tenga que leer un manual largo y



complejo antes de empezar a jugar con un juego. Incontables sugerencias y recomendaciones de numerosos aficionados (y muchos otros), nos han permitido ajustar el interface RTV (Visión en Tiempo Real) que controla Veil of Darkness. Espero que te permita pasar todo el rato jugando y no aprendiendo a jugar con el juego. El manual servirá para mejorar el juego, pero sólo tienen un papel suplementario. Me gustaría que cualquiera pudiese jugar con Veil of Darkness sin ni siquiera tener que leer una sola línea de este manual.

Una trampa que he intentado evitar en lo posible es esa situación en la que se sabe qué hacer pero no se sabe exactamente cómo hacerlo. En Veil of Darkness, si tienes un objeto que debe usarse en un área determinada, puedes usarlo en cualquier lugar de esa zona general. No hay que colocarse en

un punto concreto, en el momento justo para que algo funcione. También hay ocasiones cuando el juego impide la realización de una acción o la utilización de un determinado objeto, como la pistola. Aunque puede eliminar parte del realismo, se hace así para evitar que se use algo que sea necesario más tarde. Por supuesto, esto simplifica el juego, pero deseo evitar que el jugador se quede frustrado.

Como diseñador, siempre trato de poner en práctica cualquier cosa que creo que está bien (y que pueda conseguir). Con las posibilidades que ofrecen las máquinas de alto nivel disponibles hoy en día, se pueden hacer muchas más cosas de las que se podían hacer hace algunos años. Más importante, y es algo que siempre tenemos en cuenta, nuestro objetivo es asegurarnos de que un juego está libre de errores y funciona de forma eficiente en una amplia variedad de máquinas. Tú, e incluso alguien que nunca antes haya jugado con un juego de ordenador, debería poder instalar Veil of Darkness y comenzar a jugar sin ningún problema.



Teniendo esto en cuenta Veil of Darkness es un juego muy complejo, pero no tanto como para que el producto final esté lleno de errores. Por supuesto, esto también se debe a un estupendo equipo de pruebas. Podría parecer obvio, pero créeme, algunos juegos son tan complejos y grandes que ni siquiera todos los probadores del mundo, no importa lo buenos que sean, pueden encontrar todos los fallos. Sin embargo, es a estos técnicos a los que la gente suele culpar, cuando, de hecho, es el diseñador el responsable; un diseñador debe tener todas las cosas en cuenta desde el principio.

Los artistas han realizado un trabajo maravilloso, y han creado algunas imágenes impresionantes para Veil of Darkness. Igualmente, los músicos han hecho una banda sonora muy buena. Todo esto mejora mucho el juego. Sólo





espero haber hecho un trabajo igual de bueno con la historia y el diseño. Cuando hayas terminado Veil of Darkness, es importante que sientas que tu dinero ha sido bien gastado.

Finalmente, siempre he sentido la necesidad de decir esto, pero espero de verdad que Veil of Darkness ofrezca a todos y cada uno de los que jueguen con él más que sólo unos buenos gráficos y un buen sonido. Veil of Darkness es un juego, y eso quiere decir que tiene que divertirte. Si todo lo que Veil of Darkness tiene para ofrecer es buenos gráficos y sonido, lo que con seguridad hace, sólo mantendrá tu atención durante unos momentos. PERO, si de verdad es un buen juego, entonces capturará y mantendrá tu interés desde el principio hasta el final. Cuando lo hayas acabado, dirás, "Este era un juego divertido". Y deseas que esperes a la próxima gran aventura de Event Horizon y SSI



ción durante unos momentos. PERO, si de verdad es un buen juego, entonces capturará y mantendrá tu interés desde el principio hasta el final. Cuando lo hayas acabado, dirás, "Este era un juego divertido". Y deseas que esperes a la próxima gran aventura de Event Horizon y SSI



SECCIÓN DE REFERENCIA PARA IBM y COMPATIBLES

VEIL OF DARKNESS

AVISO: ESTE JUEGO REQUIERE CONFIGURACIONES DE HARDWARE Y SOFTWARE ESPECÍFICAS PARA PODER FUNCIONAR ADECUADAMENTE

SI TIENES PROBLEMAS, POR FAVOR LEE LA SECCIÓN DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ESTA TARJETA DE DATOS

REQUISITOS

Los requisitos de sistema mínimos para este juego son:

640 Kb de RAM VGA

DOS 3.3 Un Disco Duro

Aemás de los requisitos básicos, también necesitarás 85 megabytes de espacio libre en el disco duro y al menos 563.200 BYTES DE RAM LIBRE

Nota: el tamaño del disco duro y la memoria total disponible del sistema no están relacionados con la RAM libre.

Puedes comprobar la cantidad de memoria RAM libre, escribir CHKD SK desde el directorio DOS. La memoria RAM libre se listará como "BYTES LIBRES" en la última línea de la pantalla CHKD SK. Compara la cantidad que aparece en pantalla con la cantidad de memoria que necesita el juego. Lee las instrucciones que se dan en la sección "Memoria" de esta tarjeta de datos.

Este juego puede no ser compatible con Slacker, Super Stor y otras utilidades similares.



INSTALACION DEL JUEGO

Tu caja de juego debe contener lo siguiente: cuatro discos de 5,25" o tres discos de 3,5": un manual, y una guia de memoria. Los discos que vienen con el juego están en formato comprimido, y hay que instalarlos antes de empezar a jugar. Te recomendamos que hagas una copia de seguridad antes de continuar. Puedes hacerla con el comando DISKCOPY. Consulta tu manual de DOS para más

información sobre DISKCOPY

1. Para instalar el juego coloca el Disco 1 en cualquier unidad de disco. Asegúrate que esa unidad de disco sea la unidad de disco activa. Por ejemplo, para hacer que la unidad A sea la unidad de disco activa, escribe **A:** y pulsa Enter.
2. Escribe **INSTALL** y pulsa Enter.
3. Sigue todas las Indicaciones de pantalla.

CONFIGURACION DEL JUEGO

En este momento, puedes modificar las siguientes características de configuración para tu ordenador

Selección de dispositivo de control:
Elige el ratón o el teclado. Si eliges el ratón, podrás utilizar algunas teclas para poder combinar los dos métodos de control y conseguir una jugabilidad óptima. Sin embargo, si seleccionas teclado el ratón estará inactivo.

Selección de dispositivo de sonido:
Selecciona el tipo de sonido de

tu sistema. Las selecciones válidas son: Sound Blaster, Altavoz del PC AdLib, Tandy, Roland o Sin sonido.

Memoria:

Si dispones de memoria expansión, selecciona cuánta memoria vas a utilizar con el juego.

Intensidad de la paleta:

Este valor ajusta el brillo del juego. Si la pantalla de Veil of Darkness es demasiado oscura, puedes aumentar este número

COMENZANDO EL JUEGO

1. Arranca tu ordenador normalmente con el DOS 3.3 o superior.
2. Asegúrate de que el disco duro que contiene el juego es la unidad de disco activa.
3. Ve del directorio actual al directorio del juego. Por ejemplo, para cambiar al directorio por defecto escribe **CD\VEIL** y pulsa Enter.
4. Escribe **VEIL** y pulsa Enter.

JUGANDO

Para la información completa acerca de "cómo jugar", consulta el manual

Protección contra copia: para contestar a la pregunta de verificación, encuentra la página indicada en el manual y selecciona los cinco rostros que aparecen en la parte superior de la página

Grabación de partidas: si piensas grabar tus partidas en disquete, necesitas formatear un disco de partidas antes de jugar. Consulta tu manual del DOS para más información acerca del formateo de discos.

Impresión de notas: para que el texto y los mapas se impriman correctamente, tu impresora DEBE estar configurada para imprimir el juego de caracteres IBM completo. De otro modo, no conseguirás líneas para las paredes. Si estás utilizando una impresora láser, tal vez necesites cambiar la fuente de pantalla actual. Consulta la documentación de tu impresora para ver cómo hacer ésto. También, si estás imprimiendo conversaciones en una impresora láser tal vez tengas que pulsar el botón Form Feed para ver el final de la conversación (ya que puede que no haya llenado una página completa en la memoria de la impresora láser).

Información adicional sobre Veil of Darkness:

Escribe **SETUP** desde el directorio **VEIL** para reconfigurar el juego.

Pulsando "I" aparecen las maldiciones o bendiciones que afectan a tu personaje.

Pulsando "M" se activa o desactiva la ampliación de la vista de los objetos.

El combate ha sido mejorado gracias a la incorporación de un sistema de seguimiento de objetivos automático. Si estás atacando pero no miras directamente a un enemigo, el ordenador gira tu cara directamente al enemigo.



Menú de Opciones de Disco

SALVAR graba la partida actual
CARGAR recupera una partida grabada
BORRAR borra una partida grabada
RENOMBRAR cambia el nombre de una partida grabada
JUEGO va al Menú Opciones de Juego

Contenido del Menú Opciones de Juego

COPIA opciones de copia de conversaciones
AMPLIACION activa/desactiva el modo de ampliación
TEXTOS activa/desactiva el texto en la batalla
COMENZAR comienza una partida nueva
ABANDONAR abandona la partida y vuelve al DOS
DISCO regresa al Menú Opciones de Disco

Contenido del Menú Opciones de Copia

SI activa copia
NO desactiva copia
IMPRESORA saca copia por la impresora
FICHERO envía copia a un fichero en disco
NOMBRE indica el nombre del fichero de disco
REGRESAR regresa al Menú Opciones de Juego



POR FAVOR LEE LA SIGUIENTE SECCION ANTES DE LLAMAR AL SOPORTE TECNICO

Si tienes problemas, por favor consulta la sección "Resolución de problemas" antes de llamar al soporte técnico. Disponemos de personal técnico especializado preparado para ayudarte con cualquier problema que puedas encontrar con el Juego. Si el problema es debido a la configuración del sistema te dirán los requisitos del juego y las posibles soluciones.

Debido a los millones de combinaciones hardware y software posibles con los PC de hoy en día, tal vez tengas que consultar con tu tienda de ordenadores, fabricante o distribuidor de software para configurar de forma adecuada su producto para que funcione con nuestro Juego. Si es posible, mantente cerca de tu ordenador cuando llames. El agente del soporte

técnico necesitará información específica sobre tu máquina y puede necesitar que accedas o cambies algunos ficheros mientras estás hablando por teléfono.

Si no puedes estar cerca del ordenador, asegúrate de tener:

- una lista con la configuración hardware de tu ordenador
- el contenido de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS

- toda la información que aparece después ejecutar los comandos CHKDSK o MEM
- la configuración actual de tu juego

Nuestro número de soporte técnico es 429 38 35. Puedes llamar entre las 10 de la mañana y las 2 de la tarde.

NO SE DARAN TRUCOS ACERCA DEL JUEGO EN ESTE NUMERO.

Gracias Especialmente a: Jeff Shohwell, John Kirk, Dale Palmer y Bill Dunn.

SOLUCION DE PROBLEMAS

Esta sección te proporciona varios pasos sencillos para resolver algunos problemas habituales.

Este juego necesita 563.200 bytes de memoria libre para funcionar. Lee la página inicial de esta tarjeta de datos para ver cuánta memo-



TARJETAS DE SONIDO

Si tienes algún problema con tu tarjeta de sonido, intenta ejecutar el programa de diagnóstico que viene con tu tarjeta de sonido. **El 80% de los problemas con tarjetas de sonido se deben a configuraciones erróneas.**

Si se está utilizando una tarjeta de sonido que no aparece en la etiqueta de la caja del juego, o se está utilizando una tarjeta de

sonido en modo de emulación, los resultados pueden no ser óptimos. Este juego sólo se ha probado en las tarjetas listadas. El rendimiento de las tarjetas de sonido también puede disminuir si no se dispone de la suficiente memoria libre. Comprobar los requisitos del juego para ver si se cumplen los requisitos de RAM mínimos para poder jugar con todas las características.

CONFIGURACION DE RATON

Si el ratón no funciona, asegúrate de que has cargado el controlador. **Windows y otros programas de este tipo tienen controladores de ratón incorporados que no funcionan fuera de su entorno.** La carga de un controlador de ratón puede ser tan sencilla como escribir MOUSE (y pulsar Enter) antes de comenzar a jugar.

Debido a que el comando difiere de ratón a ratón, consulta la guía de usuario del ratón. Si el ratón funciona de forma irregular, puede ser debido a un conflicto de software o tal vez no sea completamente compatible con este juego. Comprueba con el fabricante del ratón para ver si dispone de un controlador de ratón actualizado.



EQUIPO DE PRODUCCION

Event Horizon Software, Inc.

Productor	James Namestka
Jefe de Programación IBM	Thomas Holmes
Programación Adicional	Don Wuenschell
Diseñadores	Chris Straka, Thomas Holmes
Arte y Gráficos	Jane Yeager, Frank Schurter
Música	Pete Smolcic, Tony Mollick, Ed Puskar
Guionista	Scot Noel

Strategic Simulations, Inc.

Editores del libro de reglas	Eileen Matsumi, André Vrignaud, Al Brown
Apoyo de Edición	Kym Goyer
Productores Asociados	David A. Lucca, Rick E. White
Equipo de pruebas	Mike Gilmartin, Sean House, Chris Warshauer, Christina Watson
Apoyo en las pruebas	Sandy Sturtevant
Pruebas de compatibilidad	Top Star Computing Services
Diseno gráfico	Louis Saekow Design: David Boudreau, Leedara Sears



Página 56



Página 59



Página 57



Página 60



Página 58



Página 61



Página 62

© 1993 Strategic Simulations
Distribuido por Drosoft, SA

Moratin, 52 - 4^a dcha 28014 Madrid Tel.: (91) 4293835
La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de
los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.